

PC ZEO

CD
melléklet

FORMA 1 MÚLT · JELEN · JÖVŐ

EXKLUZÍV:



X-Files:
THE GAME

mechcommander





ZED

HA ELŐFIZETED

Az előfizetés ára: 1 évre: 8990 Ft, így egy számot 749 Ft-ért kapsz meg, ez 25%-os megtakarítás!
1/2 évre: 4990 Ft, így egy szám ára 832 Ft, a megtakarítás 16%!
1/4 évre: 2790 Ft, így egy szám ára 930 Ft, a megtakarítás 7%!

MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ
Tósszegi Szabolcs
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Eglessz Dénes
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
ILLUSZTRÁCIÓ
Müller Mihály
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pced@zed.hu

HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTCÍM
1519 Budapest, Pf. 27
KÖNYV A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője

TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
valamint az N-TEC Kft.-n
keresztül (Kakas Csaba,
351-68-53) a számítástechnikai szakcélúkat.

ELŐZETÉSEN
TERJESZTI A KIADÓ.

ELŐZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
megyélire: 2790 Ft,
félévre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

TÍPOGRÁFIA ÉS
NYOMDAI ELKÉSZÍTÉS:
Bathó László,
Flaskár Ildikó,
Heltai Csaba,
Molnár István

A LAP ELŐZETÉSTŐL BARMILY
POSTAVÁLLALAN KÉRNETTI
POSTAIUTALVÁNYON,
A KIADÓ ÁTAL KÜLDÖTT
VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
"JELZŐPOSTAVÁNYOS MÓDRAZS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL
A 111104-1 CÉLTART. SZ.
BANKSZÁMLASZÁMRA,
KÖLTSÉGE ELŐZETÉSTŐL
A HUNGAROCREDIT KFT.-N
KERESZTÜL
TÉLI: (36-1) 208-1927,
NAPI: (36-1) 208-1921,
E-MAIL:
HUNGAROCREDIT@HUNGAROCREDIT.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
HIRDETÉSSZERVEZŐ
Gönczöl Magdolna

LEVÉLADÁS
Timp Kft.

NYOMDAI MUNKÁK
Oláh Miklós Nyomda
1733 Budapest, Pf. 55.

FELELŐS Vezető
a cég ügyvezetője

A ZED MAGAZINBAN SZERKESZTŐ
VALAMINTYI CIKKEK SZERKESZTŐ
JÓV. VÉN. MASOLÁSUK BARR-
KULTUR FORRÁSOK SZERKESZTŐ
A VÁLTOZTATÁS (BARR-
KULTUR) ELŐZETÉSTŐL
A HUNGAROCREDIT KFT.-N
KERESZTÜL
TÉLI: (36-1) 208-1927,
NAPI: (36-1) 208-1921,
E-MAIL:
HUNGAROCREDIT@HUNGAROCREDIT.HU



römteli esemény, hogy ígéretünknek megfelelően – az odakint tomboló hőség ellenére is – sikerült elkészítenünk a ZED nyári, új megoldásokkal felvértezett számát. A szinkód-rendszer és a tartalom nem változott, minden más azonban új köntöst kapott. Reméljük ez a külső – mely többé-kevésbé már tekinthető véglegesnek – mindenkinek elnyeri majd a tetszését.

Habár a kánikula egészen július közepéig váratott magára, játékok szempontjából nem panaszkodhatunk az idei nyárra. Szinte minden kategóriában igazi klasszikusokat mutathatunk be az augusztusi számban, nehéz is volt eldönteni, hogy melyik programmal mennyit foglalkozunk. MechCommander, X-COM Interceptor, Commandos és Conflict Freespace, hogy csak a legnagyobb neveket említssem. A szóval oldnak köszönhetően szerencsére mindegyikről hosszabb bemutatókat lehet majd olvasni. Mindenképpen meg kell említenem azt is, hogy az Electronic Arts-nak köszönhetően a ZED magazin részt vehetett az X-Files játék európai premierjén Londonban, természetesen az erről készült riport is megtalálható az újágban.

Minden évben, augusztus közepén a Hungaroring és a Forma 1 jóvoltából három napig Magyarországra figyel a világ. A világbajnoki futam alkalmából a ZED e havi Fókuszának is ez a témája, nyolc oldalon tekintjük át az elmúlt évek legsikeresebb, valamint az elkövetkező időszaak legreményteljesebb F1 szimulátorait.

Új rovatunkban, a Lapszemlében ezentűl minden hónapban néhány kiadvásztott játék alapján körsztét tesszünk hazai és külföldi szaklapok között. Szeretnénk minél több eltérő véleményt bemutatni, így a ZED íróinak tapasztalatai mellett megismerhetitek más, szakavatott szerzők elképzeléseit is az adott játékokról. A Gondolatébresztő témája – közkívánatra – a szex és az erotika megnyilvánulása a számítógépes játékokban, a komolyabb írásközül pedig szeretném kiemelni Windows 98 összefoglalónkat.

Természetesen a szeptemberi számba is tartogatunk érdekességeket, így például beszámolunk az Accolade (Test Drive sorozat) főhadiszállásán tett látogatásunkról, valamint az Activision dublini seregszemléjéről. Játékújdonságokban sem lesz hiány, izeltőnek itt van mindjárt a Final Fantasy 7, a SWAT 2, a Deathtrap Dungeon és remélhetőleg a Dune 2000. Ez azonban még messze van, így addig is a ZED magazin munkatársainak nevében szeretnék továbbra is kellemes nyarat és rengeteg pihenést kívánni mindenkinek. Jó szorakozást a megújult nyolcas számhoz.

ELKÖLTÖZTÜNK!

ÚJ CÍMÜNK:
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C.

ÚJ TELEFON/FAX SZÁMUNK: 203-1351

Lám Gábor
Lám Gábor (Del)
főszerkesztő



FÓKUSZBAN

24 A FORMA 1-ES JÁTÉKOK MÚLTJA, JELENÉ ÉS JÖVŐJE

Nemsokára ismét hazánkba látogat a száguldó cirkusz, és három napig Magyarország lesz a világ közepe a Forma 1 rajongóinak szemében. Ebből az alkalomból nyolcoldalas összefoglalónkban bemutatjuk a Forma 1-es játékok dicső múltját (Grand Prix 2, F1 Racing), jelenét (Johnny Herbert GP) és a sokat ígérő jövőbe is vetünk néhány pillantást (Prost Grand Prix, GP3, F1 '98)...



KÉPES BESZÁMOLÓK

13 DUNGEON KEEPER 2 Karácsonykor visszatér a PC-re minden idők leggonoszabb és legötletesebb játéka! Az előzetes hírek és képek alapján úgy tűnik, a Bullfrogot nem rázta meg különösebben Peter Molyneux távozása...

INTERJÚK

18 JANE JENSEN — GABRIEL KNIGHT 3
A Gabriel Knight játékok a PC-s kalandprogramok klasszikusai közé tartoznak. A harmadik részben a készítőik forradalmi újításokat terveznek, többek között teljesen 3D-s-re alakították át a játékot. Kérdéseinkre a sorozat „szülőanyja”, Jane Jensen válaszolt.

20 BRIAN REYNOLDS — ALPHA CENTAURI
Sid Meier cége, a Firaxis nem télenkedik: a Qetysburg! után nemsokára jön a Civilizationök irányvonallát követő Alpha Centauri. A játék fejlesztésének kulisszatitkairól a program fő tervezőjével, Brian Reynolds-szal beszélgettünk.



BEMUTATÓK

38 QUAKE 2 — THE RECOGNING Az első hivatalos küldetéselemző a tavalyi év legjobbjának választott játékahoz!

40 X-FILES
Mulder és Scully eltűnt egy rejtélyes nyomozás során... a gaszág ideát van! Az interactive movie-k jelenlegi királyában a feladatunk, hogy előkerítsük az FBI két leghíresebb ügynökét.

44 OF LIGHT AND DARKNESS
Groteszk és szürrealis kalandok az Örület Falujában, a Sátán evilági megtestesüléseinek nyomában... Csak erős idegzetűeknek!

46 HOPKINS FBI
Fordulatos és véres kalandok az évszázad bűnözője utáni hajszában — rajzolt kaland-játék Quentin Tarantino stílusában.

48 COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
A Piskos Tizenkettő a monitorokon! A Commandos új stílust teremt a real-time stratégiai játékok között!

52 WARGAMES
A filmben sikerült elkerülni a harmadik világháború kitörését... a játékban nem. Emberek a gépek ellen, egy Total Annihilation-stílusú játékban.



MECHCOMMANDER 32

Napvilágot látott az első real-time stratégiai játék, mely a Battletech univerzumban játszódik! A MicroProse igazán kitett magát, a Mechcommander a maga műfajában a valaha megjelent legjobb játékok egyike. Hat oldalon mutatjuk be az óriásrobotos játékok legújabb trónkövetelőjét.



54 X-COM: INTERCEPTOR

Az idegenek újból a naprendszer békéjét fenyegetik: UFO és X-Wingegy játékokban az X-COM sorozat negyedik részében!

58 WORLD LEAGUE SOCCER '98

Az EA Sports játékeit mindenki verhetetlennek tartja – kivéve az Eidos-t, aki fociprogramjával a World Cup 98 babéraitra tör.

60 CONFLICT: FREESPACE

El lehet felejteni az X-Winget és a Wing Commandert! A Descent a szűk folyosók világából kilép a szabad űrbe, ezzel új fejezetet nyit az űrszimulátorok történetében.

ZED BAZÁR

65 Cyberball

64 Incoming

65 Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

ÁLLANDÓ ROVATOK

66 Lapszemle

„Mitsir a hogyszíjjak”, avagy izlések és pofonok a PC-s játéklapok porondján.

68 Netböngésző

Galaxis útikalauz az információs szupersztráda stopposainak.

69. oldal Mindent a szemnek...

70 Levelezés Zed válaszol az olvasók leveleire.

72 Gondolatébresztő

Szex a PC-k monitorán Larry kalandjaitól az adult CD-kig.

90 Hardver hírek

Hírek a Computex kiállításról, alternatív PII processzorok, 3Dfx Banshee...

96 CD tartalom

Kedvesinduló és útmutató állandó CD-mellékletünkhöz.

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

76 F1 Racing Simulation – beállítások

A verseny a boxutcában dől el – beállítási tippek a Forma 1-es játékok jelenlegi királyához.

78 Battlezone végigjátszás

Az Activision programja a real-time stratégiai játékok legújabb stílusának alapműve: teljes végigjátszási útmutató hat oldalon.

EXTRÁK

74 Multimédia szövetsége

Megalakulófélben van egy szervezet, mely a MAHASZ mintájára működne a szoftverek területén. Mivel ez még a jövő zenéje, most a MAHASZ működését, céljait mutatjuk be.

86 Foci VB játék

Foci VB-játékunk nyertese mesél franciaországi élményeiről.

88 Windows 98

Egy kis „ködosztatás” a Microsoft új operációs rendszere körül: mire jó, mivel tud többet a Win95-nél, érdemes-e áttérni rá a régi Windows-ról...

JÁTEKOK ARC SORRENJEN

| | |
|-----------------------------|--------|
| ALPHA CENTAURI | 20 |
| DEATH | 7 |
| GALBAN III | 8 |
| COMMANDOS: | |
| BEHIND ENEMY LINES | 4 |
| CONFLICT FREESPACE | 60 |
| CYBERBALL | 65 |
| DAWN OF WAR | 12 |
| DICE WOKEN 4578 | 8 |
| DUNGEON KEEPER 2 | 13 |
| FL'UN | 27 |
| F1 GP 2 | 29 |
| F1 GP 3 | 30 |
| F1 RACING | 20, 70 |
| FID AGGRESSOR | 16 |
| GABRIEL KNIGHT 3 | 18 |
| GIANTS | 8 |
| GUNMETAL | 10 |
| HALE-LIFE | 9 |
| HOMEWORLD | 11 |
| HOPKINS FBI | 48 |
| INCOMING | 64 |
| INERTIA | 8 |
| JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX | 31 |
| LEGEND OF THE FIVE RINGS | 10 |
| MECHCOMMANDER | 32 |
| NAVY BEALS | 8 |
| OF LIGHT AND DARKNESS | 44 |
| PROST GRAND PRIX | 30 |
| QUAKE 2: GROUND ZERO | 7 |
| RAILROAD TYCOON 2 | 10 |
| RECON | 14 |
| REIGNARD | 7 |
| RETURN TO KRONOS | 9 |
| SATIN RIFT | 31 |
| SEVEN KINGDOMS | |
| ANCIENT ADVERSARIES | 65 |
| SOULDRINGER | 16 |
| STARCRAFT: BLOOD WARS | 8 |
| STARSLICE | 12 |
| THE DECKOWING | 30 |
| THIRD WORLD | 14 |
| TOMB RAIDER 3 | 14 |
| WADGAMES | 62 |
| WING COMMANDER: SPEC OPS | 8 |
| WORLD LEAGUE SOCCER | 60 |
| X-FILES | 40 |
| X-COM INTERCEPTOR | 64 |

INERTIA

▼ Microsoft/Pseudo Interactive

Az Inertia egy olyan akciójáték lesz, amelyben a játékosok saját elképzeléseik szerint építhetik meg harci járműveket alkatrészek széles skálájából és az elkészült gépezekkel kell az előre elkészített versenypályákon minél jobban szerepelni. Verseny közben sok veszély leselkedik a járművünkre, az ellenségek és a természeti jelenségek képében. Ahhoz, hogy nyerjünk, érdemes lesz a rejtett tárgyakat és a titkos átjárókat is megkeresnünk.

A járművünket több mint 20 féle alvázból, motorból és fegyverből

építhetjük meg. Ezek mellett a gépet konfigurálhatjuk is: beállíthatjuk a kormány érzékenységet, a súlyelosztást stb.

A programban igen fejlett fizikai engine lesz, amely folyamatosan számolja a tereptárgyak és az egyéb objektumok járművünkre gyakorolt hatását.

A játék támogatni fogja a force feedbackes játékeszközöket, valamint a 3D gyorsítókártyákat a Windows 3D felületén, a Direct3D-n keresztül. Akik a csoportos küzdelmet szeretik, azoknak jó hír, hogy a játékot modenben, helyi hálózaton és a Microsoft internetes játékszervertől www.zone.com keresztül is lehet játszani.

Megjelenési idő: 1999 tavasza.



Navy Seals

▼ Sierra/Yosemite Entertainment

A híres Laser Squad óta nagyon sokan próbálták ahhoz hasonló, körökre osztott stratégiai játékokat készíteni. A Navy Seals-ben a játékosnak egy kommandós csapat parancsnokának szerepében kell veszélyes küldetéseket végrehajtani. A feladatok elkészítésében az amerikai tengerészgyalogság egyik tisztje működött közre, a küldetések változatosan helyszíneken játszódnak: dzsungelben, városban, jégmezőn vagy akár a víz alatt is.

A játék küldetésalapú lesz, a feladat megismerése után nekünk kell eldöntenünk, hogy milyen felszerelést fogunk használni a bevetés folyamán. Ha a célpont egy szigeten tartózkodik és mi a víz alatt, úszva szeretnénk megközelíteni, akkor ne ejtőernyőt, hanem búvárhajót csomagoljunk kommandósainknak. A felszerelés kiválasztása után azt is nekünk kell eldönteni, hogy miként fogjuk megközelíteni a célpontot. Teljesen 3D térképen irányíthatjuk embereinket. A kamera 360 fokban szabadon forgatható lesz, az akciót mindig arról az oldalról kísérhetjük figyelemmel, ahonnan a legjobban lehet látni.

A játékból a valódi tengerészgyalogság összes (!) fegyvere és felszerelése a rendelkezésünkre fog állni. A Mark VIII tengeralttjárón keresztül, a H&K MP5N gépfegyveren keresztül az M14-es puskáig. Ezeken kívül használhatunk még víz alatti robbanóanyagot, LAR V típusú légzőkészüléket, sőt akár lézeres célkereső rendszereket is.



CAESAR III

▼ Cendant Software/ Impressions

Talán sokan csodálkoznak a következő adaton: a Sierra Caesar II című játékából több mint félmillió példányt adtak el világszerte. A játék nevéből nem nehéz kitalálni, hogy a program az ókori Rómába vezeti el a játékost, akinek célja egy város felvirágoztatása lesz. Mivel ez nem egy békés korszak volt, a seregek fejlesztése a legfontosabb, hiszen meg kell védenünk magunkat a külső támadások ellen. Ha már kellően megerősödünk, akár az egész birodalmat az uralmunk alá hajthatjuk, ehhez azonban a többieknek is lesz pár keresetlen szavuk...

A készülő programról az Impressions munkatársa, David Lester a következőket mondta: „A Caesar II hatalmas sikere és a játékosoktól kapott rengeteg segítő jellegű észrevétel készített minket arra, hogy elkészítsük a folytatást. A tanácsokat az utolsó szóig megfogadtuk, emiatt a Caesar III nem sokban fog emlékeztetni elődjére. A játékosok meg lesznek elégedve a változtatásokkal és az új városépítési lehetőségekkel.”

A program teljesen új kezelőfelületet kapott, az elő-



dökkel ellentétben most már az egész akció egy képernyőn zajlik, a játékosnak nem kell különböző ablakok kapcsolgatásával bábáskodnia.

A Sim City-rajontól nyilván remegő kezekkel várják a játékot, de 1998 végéig még ki kell bírniuk valahogy.

REDGUARD ▼ Bethesda

A gyártó cég eddig jelentős sikereket könyvelhetett el az Elder Scrolls RPG sorozatának köszönhetően. A játékokhoz olyan részletes háttértörténetet sikerült kidolgozni, hogy a készítő úgy gondolták, készítenek egy kalandjátékot is azon a világon, ahol olyan klasszikus programok játszódtak, mint a Arena vagy a Daggerfall.

A játékos Cyrus-t, a zsoldost alakítja, aki visszatér szülőföldjére, hogy elvesztett hűga után kutasson. Kalandjai közben kalózzokkal, titokzatos figurákkal és egyéb emberekkel fog találkozni. Stros M'Kai szigetén szabadon kalandozhatnak és fedezhetjük fel a helyszíneket.

A program megjelenésében legjobban a kategóriateremtő Alone in the Darkra hasonlít, de 1998-as kintönsben. A játék összes szereplője valósidejű 3D megjelenítés segítségével kel életre. A kameramozgatást a program végzi, a megfelelő rutin támogatásával, így biztosak lehetünk benne, hogy mindig a legjobb oldaláról nézhetjük az akciót. Akinek ez nem felel meg, azok saját maguk is váltogathatják a kameranézetet.

A Redguard teljes Voodoo és Voodoo 2 támogatást fog tartalmazni, akik nem rendelkeznek 3D gyorsítóval, azoknak sem kell szomorkodniuk: a Bethesda engine-je segítségével ők is teljes szépségében élvezhetik majd a játékot, amely 1998 végén fog megjelenni.

Quake II Mission Pack: GROUND ZERO

▼ Activision

A Quake II elsőpró sikere egyértelművé tette, hogy hamarosan elkezdeneik készülni hozzá a kiegészítők. Az első ilyen hivatalos kiegészítőcsomag a Reckoning, amely már megjelent és tesztjét ebben a számban olvashatjátok. A második Mission Packben sem pihennek mindannyiunk kedvencei a Stroggok, egy új találmány – a Gravitációs Kút – segítségével igyekeznek megsemmisítő csapatot mérni az emberiségre. Természetesen az emberek sem tétováznak ez idő alatt, három újfajta fegyver kifejlesztésén munkálkodnak. Az ETF Rifle, a Plasma Beam és a gyilkos Ripsaw lesznek segítségére a galaxis legnagyobb harcosának, aki a Sonic Mayhem örült gitártépeése által kísérve immár harmadszor indul el, hogy szétlőjön mindent ami él és/vagy mozog a közelében. 15 kemény szinten keresztül kell végfurdót rendeznünk, hogy hősünk végre ismét megpihenhessen (legalább a következő kiegészítőcsomag megjelenéséig). Az örömteli gyilkolást néhány új – a Stroggok biológiai laboratóriumában kifejlesztett – ellenség zavarhatja meg, pl. a Shadow Trooper, a Daedalus vagy a halálos Black Widow. Aki már végigküzdötte a Quake II-t és a Reckoningot is, annak már nem kell sokat várnia, hogy újabb hajtóvadászatra induljon a Stroggok ellen: a Ground Zero megjelenési ideje valamikor nyár végén esedékes.



BENEATH ▼ Activision/Presto Studios

A Tomb Raider-klónok egyik prominens képviselője lesz az Activision gondozásában megjelenő Beneath. A program cselekménye 1906-ban zajlik, Jack Wells-nek, a pilótának a szerepében kell végigküzdenie magát a játékok azoknak, akik szeretik az ilyen stílusú programokat.

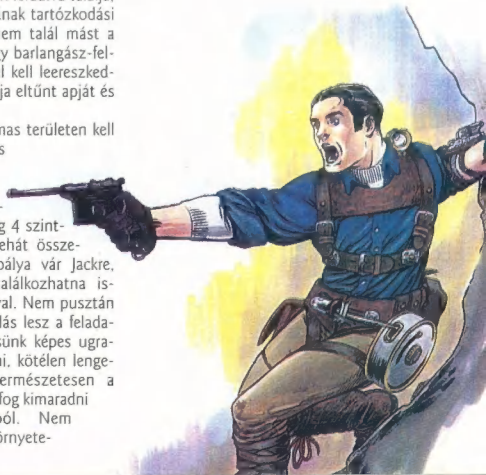
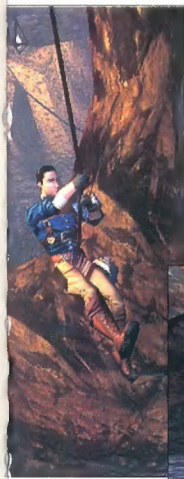
A sztori szerint Jack levelet kap a Déli sarkon régészektől dolgozó apjától, hogy csatlakozzon az ásatáshoz. Amikor Jack megérkezik, apjának a táborát teljesen feldúlva találja, a régész csapat összes tagjának tartózkodási helye ismeretlen. Hősünk nem talál mást a tábor romjai között, csak egy barlangász-felszerelést, ennek segítségével kell leereszkednie a föld alá, hogy megtalálja eltűnt apját és annak munkatársait.

A játékosnak három hatalmas területen kell végigküzdenie magát – jeges barlangok, vulkanikus bányák és egy titokzatos földalatti város várja. Mind-

egyik világ 4 szintből áll, tehát összesen 12 pálya vár Jackre, mielőtt találkozhatna ismét apjával. Nem pusztán a mászkálás lesz a feladatunk, hősünk képes ugarni, mászni, kötélen lengegni, de természetesen a harc sem fog kimaradni a játékból. Nem csak a szörnyete-

gekkel kell megküzdenie, hanem a terepakadályokkal és a rejtvényekkel is.

Az érdekesnek ígérkező játék előreláthatólag valamikor 1999 tavaszán fog megjelenni.



DUKE NUKEM FOREVER

3D Realms

Forr a levegő Duke Nukem körül! Nem sokkal azután, hogy a cég bejelentette, a játék a Quake II módosított ENGINE-jét fogja használni, George Broussard a 3D Realms elnöke egy újabb érdekes hírral szolgált. Úgy döntöttek, hogy az eddigi fejlesztéseket sűrűn dobják és az Unreal „motorját” fogják felhasználni. A Duke Nukem Forever elkészítésénél Broussard szerint a változtatás nem sokban fogja előretolni a játék megjelenésének idejét.

„Az adatfájlok konvertálása már megkezdődött, valószínűleg csak pár hetes csúszás lesz emiatt. Annak ellenére, hogy nehéz döntés volt, az id software-re a viszonyunk továbbra is ugyanolyan jó marad, mint eddig volt. Ez teljes egészében üzleti döntés volt, és mi továbbra is azt szeretnénk elérni, hogy a Duke Nukem Forever egy remek játék legyen.” – mondta Broussard.

A nyilatkozat azért is érdekes, mert nem is olyan régen maga Broussard mondta, hogy az Unreal engine-je nem szimpatikus neki, az internetes játékosok is az igen magas hardver követelmények miatt. Ha hozzávesszük azt, hogy a Duke Nukem Forever megjelenése már így is több, mint fél évet csúszott, valamint azt, hogy Scott Miller – az Apogee elnöke – tagadta azt, hogy üzleti döntés volt az áttérés az Unreal engine-re (a szerződések megszegése miatt az Apogee-nek és a 3D Realms-nek rengeteghet kell majd fizetnie az id-nek), akkor a játékos igencsak törheti a fejét: vajon mi is van a háttérben?

GIANTS

Planet Moon Studios

Az MDK alkotói elhagyták a Shiny Entertainment-et és új vállalkozásba fogtak Planet Moon Studios néven. Első játékuk a Giants nevű akció/stratégiai játék lesz, amelyben három idegen faj (a Sea Reapers, a Meccarynok és a Kubutok) harcol egy távoli bolygó birtoklásáért. Minden fajnak megvan a saját pozitív és negatív tulajdonsága: a Kubutok képesek akár pusztá kézzel is megölni valakit, a Meccarynok ismerik az űrutazást és fejlett fegyverekkel rendelkeznek, a Sea Reapers pedig képesek vizen haladni és a mágia sem ismeretlen számukra. A játék környezetben emlékeztet az MDK-ra, a színes helyszí-

STARCRAFT BROOD WARS

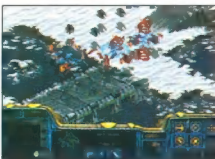
Blizzard Entertainment

Bár a Starcraft végén a Zergre hatalmas csapást mértünk, hiba lenne azt gondolni, hogy sikerült véglegesen elpusztítani őket. A Brood Wars-ban természetesen visszatérnek, hogy ismételten megpróbálják leigázni ellenségeiket. A kiegészítő lemez továbbviszi a Starcraft végén abbahagyott történetet. Nemcsak a 24 új tereptípusok (sivatag, fagyott pusztaság) mellett, hanem az új egységek is. Azok számára is van jó hír, akik inkább a többjátékos partikat szeretik, hiszen a korongra több, mint 100 új multiplayer pálya is fel fog kerülni. A Warcraft II kiegészítőjéhez, a Beyond the Dark Portalhoz hasonlóan a Brood Wars is jóval nehezebb küldetéseket fog tartalmazni, mint az eredeti játék.

ÚJ EGYSÉGEK BEMUTATÁSA

TERRAN EGYSÉGEK

MEDIC A Medic egy gyolagos egység, amelyet a Terran hadsereg számára fejlesztet-



tek ki. Két speciális képessége, a Heal és a Cure remekül használható lesz majd a csatáért. A Heal segítségével a biológiai alapú egységek gyógyíthatók (az Infantry és a Ghost igen, de a Battlecruiser és a Siege Tank nem). A másik különleges képesség a Cure, melynek segítségével bármilyen biológiai alapú fertőzés gyógyítható (pl. parazita).

VALKYRE BOMBER Ennek a nagy hadihajónak területe ható fegyvere van, hasonlóan a Warcraft II sárkányaihoz. Emellett rendelkezik utánégető funkcióval, amelynek segítségével rövid időre jóval nagyobb sebességet érhet el, mint a hagyományos repüléssel.

ZERG EGYSÉGEK:

LURKER A Lurker, amely a Hydraliskból alakítható át, elég gyenge fizikai támadással rendelkezik. Van azonban egy nagyon hasznos képessége, mégpedig az, hogy beásva is képes megtámadni a közelében mászkáló egységeket. Halálösztöket tud kiölni a mit sem sejtő ellenségre, ezen tulajdonsága miatt kiváló védekező egységként használható.

DEVOURER A Mutaliskból „előállítható” lény az ellenséges egységek genetikai struktúráját képes támadni. A Devourer minden egyes támadásának hatására az ellenség elveszti életerejének felét. Ha egy teljesen felgyógyult Marine sérül meg, akkor az 20 HP-t jelent, mind ez egy Battlecruisernél már 250 HP! Ez a támadás igen veszélyes, de önmagában nem képes megölni senkit.

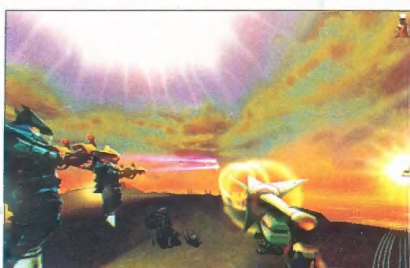
Az amúgy sem unalmas Starcraft valószínűleg tovább színesedik az új egységek és küldetések elkészítése után. A Blizzard meg nem hozta nyilvánosságra pontosan, hogy mikor is jelenteti meg a kiegészítő lemezt, de az biztos, hogy még az idén kezükbe kaphatnák a Brood Wars-t a rajongók.

PROTOSS EGYSÉGEK:

CORSAIR A Corsairt a különleges Terran és Zerg légi egységek ellen fejlesztették ki. Plazma alapú levegő-levegő támadással rendelkezik, amely kiválóan alkalmazható Mutalisk és Scourge egységek ellen. Emellett fel van szerelve egy Disrupter field generátorral is, amelynek segítségével a közelben lévő egységek fegyvereit tudja megbénítani. Az ellenségnek ekkor ki kell mennie az erőteréből, hogy folytathassa a tüzelést. Mivel a bunkerek, a rakétatornyok és a fotonagyúknak nem szállíthatóak, nyilvánvaló, hogy ellenük a leghatásosabb a Corsair képessége.

DARK ARCHON Amikor két Dark Templar összekapcsolódik, akkor átalakulhatnak Dark Archonná. Az Archonnal ellentétben ennek az egységnek csak szponikus támadásai vannak, amelyek a Mind Control, a Feedback és a Fury nevet kapták.

nekel és a különös lényeiével, de a nagy előddel ellentétben a Giants a szabadban játszódnak. A játékosnak a választott fajt segítve kell 40 pályán végigverekednie magát, mindezt teljes 3D-ben, Voodoo 2-támogatással. Akik szerették az MDK kicsit elvont, szurrealista világát, azok valószínűleg jól fognak szórakozni az év vége felé megjelenő Giants-szel is.

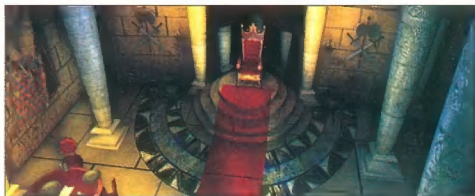


Return to Krondor

▼ Cendant Software

A Krondor sorozat új tagjáról egyszer már beszámoltunk röviden, de azóta sikerült újabb információkat is beszerezni a készülő játékról. A program megvalósításában leginkább a Betrayal at Krondorra fog hasonlítani, de mindezt 1998-as minőségben láthatjuk viszont.

A játék folyamán öt karaktert irányíthatunk: James-t a fegyverhordozót, Jazharát a varázslót, Pugnát a híres mágusnak a fiát William Condoint, Solont a lovagot és Kendaric-ot a mágia ismerőjét.



A történet az Ishapian vallás legszentebb ereklyéjének, az Istenek Könyvének eltűnése körül zajlik. Kalózok egy csoportja - élükön Sidivel, a féltört varázslóval - megpróbálja a szent ereklyét elrabolni egy hajóról, de nagy igyekeztükben elsüllyeszti az egész flottát. Az Istenek Könyve a tenger fenekén köt ki. Az eseménynek természetesen igen hamar híre szalad a birodalomban és kalandorok ezrei indulnak, hogy maguknak szerezzék meg az igen értékes, mágikus képességekkel rendelkező tárgyat.

A Raymond E. Feist közreműködésével készülő programra az RPG rajongóknak 1998 év végéig kell várniuk.



HALF-LIFE

▼ Cendant Software

Mostanában igencsak nagy a pezsgés a 3D akciójátékok (Quake-klonok) körül. Ebben a nagy mozgásban az egyik „csendes” résztvevő a Half-Life, amelyet a Valve csapat készít és a Sierra jelentet meg.

A sztori szerint a játék hőse, Gordon Freeman egy titkos katonai laboratóriumban dolgozik, elég alacsony beosztásban. Ennélfogva nem is tud sokat a Black Mesánál zajló kísérletekről. Minden reggel felkel, bevonatozik a munkahelyére, felveszi a védőruhát és különféle tesztek végéig el-

számára ismeretlen dolgokkal. Egyik nap azonban az egyik kísérlet félresikerül és mutáns szörnyetegek lepik el a bázist. Hamarosan a katonaság is a helyszínre ér, de érdekes módon nem az a céljuk, hogy a túlélőket kiszabadítsák, hanem az, hogy az egész laboratóriumot megsemmisítsék az ott dolgozókkal együtt. Gordonnak nincs sok választása: háta mögött a szörnyetegek, előtte pedig a hadsereg, és habár még életében nem fogott fegyvert a kezébe, valamikor ezt is el kell kezdeni...

A Half-Life a Quake II erősen átalakított engine-jét fogja használni. A Valve programozói beleépítették az MMX processzorok, valamint a 16 bites és a 24 bites szín-

mélység felbontások kezelését, és természetesen a Voodoo 2 támogatást is. Aki nem rendelkezik 3D gyorsítókártyával, annak sem kell elszomorodnia, mert a készítő szoftveres rendszerelő engine-t is készítettek, amely képes lesz 64000 szín mellett minden speciális effekt megjelenítésére.

A szörnyek mozgásához a készítő kifejlesztette az Skeletal Animation System nevű módszert, amelynek lényege az, hogy a szörnyeknek nem előre letárolt mozgásfázisai vannak, hanem „cson- tokból” épülnek fel. Amikor a lény megmozdul, a program a csontváz mozgását számolja, és utána erre lesztírá a megfelelő textúrát. Az eljárás előnye – a készítő szerint – hogy így jóval elhűbb mozgásokat lehet elérni, mint a korábbi módszerekkel. Mivel így egy mozdulat sokkal kevesebb helyet foglal el a memóriából (hiszen csak a csontok helyzetét kell eltárolni), jóval több animációs fázist lehet hozzárendelni a szörnyekhez. Egy ellenség egy lépése átlagosan 80 fázisból áll!

Ha szörnyek már szépen mozognak, természetesen intelligensen is kell viselkedniük. A készítő itt is átlépett a megszokott korlátokat, minden ellenséget saját intelligenciával ruháztak fel. A szörnyek bátrabban lesznek, mikor többen vannak, ha pedig megsebesültek, akkor igyekeznek odébánni a harcmezőről.

A Half-Life a rengeteg játék- és programozástechnikai újítás miatt valószínűleg igazi cseme lesz a 3D first person shooterek kedvelőinek.



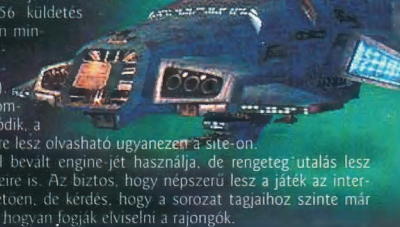
SPEC OPS

▼ Origin

A Wing Commander sorozat tovább folytatódik, de nem egészen úgy, ahogy azt jöbben elképzelik. A múltán híres játéksorozat következő tagja a Spec Ops lesz, amelyet mindenki ingyenesen tölthet le az internetről. A készítő ezzel az ingyenes játékkal szeretné megköszönni a rajongóknak az eddigi Wing Commander játékok sikereit.

A programban összesen 56 küldetés lesz, a játék megkezdése után minden heten újabb és újabb küldetések tölthetők le a web-sítóról (www.secretops.com). A játék sztorija a Wing Commander: Prophecy után játszódik, a történet folytatása hetről hetre olvasható ugyanezen a site-on.

A Spec Ops a Prophecy jól bevált engine-jét használja, de rengeteg újtalás lesz benne a sorozat régebbi részeire is. Az biztos, hogy népszerű lesz a játék az internetes terjesztésnek köszönhetően, de kérdés, hogy a sorozat tagjaihoz szinte már „hozzanott” movie-k hiányát hogyan fogják elviselni a rajongók.



Legend of the Five Rings

▼ Activision/Engineering Animation Inc.

A nagy sikerű *Magic the Gathering* után ismét egy gyűjtögetős kártyajáték, amelyből játékok készítenek. A Rokugan földjén játszódó *Legends of the Five*

Rings-ben a játékos egy ifjú samurájt alakít, aki egy küldetésre indul. A misziója a következő: egy szent relikvia hét alkotóelemét kell összegyűjtenie. Amikor ez sikerül, a relikvia segítségével képes lesz a leggonoszabb teremtményeket is megsemmisíteni, amelyek Rokugan békéjét fenyegetik. Ez természetesen jóval bonyolultabb lesz, mint elsőre hangzik. Szamurájunknak folyamatosan fejlesztenie kell képzettségeit a mágiában és a japán harcművészetben, a kenjutsuban. Ehhez ellenségek ezreit kell lemészárolnia, miközben lassan ráébred saját képességeire.

A játékban több, mint 30 küldetés, motion capture technológiával készült animációk, dinamikus fényforrás kezelés lesz. Multiplayer módban egyszerre akár nyolc samuráj is harcolhat egyszerre a gonosz ellen. Az akció és a szerepjátékokat érdekesen ötvöző programra azonban 1998 végéig még várunk kell.



GUNMETAL

▼ Mad Genius

A három főből álló kanadai programozócsapatnak, a Mad Geniushoznak a *Gunmetal* című „first person shooter” lesz az első játéka.



zenéje lesz), emellett titkos és death-match pályák is lesznek a programban. A helyszínek igen változatosak lesznek, megtalálhatóak közöttük beltéri és kültéri területek is. Többek között városban, romok között, farmon, katonai létesítményekben harcolhatunk, de lesznek úrbéli és víz alatti helyszínek is. Hatalmas mennyiségű idegen ro-

bottal és biztonsági rendszerrel kell megküzdenünk olyan feladatok megoldása közben, mint a cég egy munkatársának kiszabadítása, egy nukleáris robbanófej hatástalanítása, vagy egy félig megépített űrhajó betelepítése. A heroikus feladatokat természetesen nem pusztá ököllal kell végrehajtaniuk, több mint 25 fegyver fog a rendelkezésünkre állni, többek között gépfegyverek, lézergyűk, irányított rakéták, vagy éppen nukleáris töltetek segítségével küldetünk minél több ellenséget a másvilágra.

A játék egyik érdekessége lesz az, hogy már kisebb teljesítményű gépen is remekül fog futni, sőt a 3D gyorsítókártya sem alapkövetelmény. A szoftveres renderelő rutin képes akár 800x600-as felbontás mellett true-color üzemmódban is működni. Természetesen 3D kártyával szebb (és gyorsabb) lesz a játék, a 3D engine pedig rengeteg speciális effektet tud megjeleníteni (kód, eső, áttetsző

A *Gunmetal* a távoli jövőben játszódik, ahol multinacionális vállalatok vetkék át bolygónk irányítását a kormánytól. Ismeretlen tettesek egy mesterséges intelligencia programot telepítettek a Nataka Corporation számítógéphálózatába. A program lassan átveszi a rendszer ellenőrzését, majd a cég fegyverseit és harci járműveit egymás ellen ugrasztja. A játékosnak – aki a Nataka magánhaderegének tagja – kell a vállalatot megmentenie a pusztulástól. A teljes játék 25 szintet fog tartalmazni (mindegyiknek saját

felületek, villámlás, fényvisszaverődés).

A *Gunmetal* a mostanában megjelenő akciójátékokkal ellentétben inkább az egyjátékos üzemmódra helyezi a hangsúlyt. Ennek ellenére természetesen teljes multiplayer lehetőség lesz, hálózaton keresztül akár nyolcan is irhatjuk egymást, egy gépen pedig osztott képernyőn ketten küzdhetnek egymás ellen. A programban 40 féle ellenség tör majd az életünkre, mindegyik saját viselkedésmóddal és fegyverrel. A játék megjelenésére őszig még egyelőre várunk kell.

Satin Rift

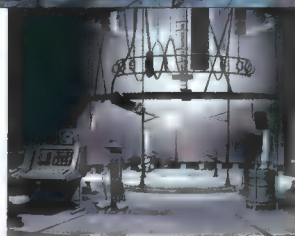
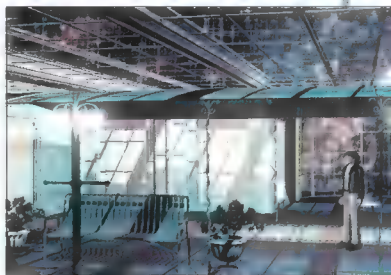
▼ Bethesda

a **Satin Rift** nevű, jövőben játszódó kalandjáték. A játékos **Chatt Rhuller** ügynök szerepét veszi magára, akinek élete első megbízatása nem tűnik éppen egyszerűnek, egy gyilkossági ügyet kell megoldania. Az eset **Rheom I** nevű, távoli bolygón történt egy titkos kutatólaboratóriumban. Valami nincs rendben... a tudósok titokzatos hangokat hallanak éjszakánként és démonokról hallucinálnak. A gyilkos is megvan: **Dr. Victoria Fayn**, a kutatás vezetője ölte meg egyik munkatársát. Vagy mégsem? A játékos feladata kideríteni, hogy valójában mi is történt a bázison.

A program elsősorban külső nézetet használ, de a játékosok akár first person módban is próbálkoznak, ha úgy gondolják, hogy úgy könnyebben boldogulnának. A grafika teljes egészében renderelt, az irányítás pedig a **Alone in the Dark**a emlékeztet.

„A misztikus történettel és a ravasz rejtvenyekkel azokat a játékosokat vettük célba, akik már belefáradtak a gyenge, egy kaptafára készített kalandjátékokba.” – mondta a játék tervezője.

A program megjelenési ideje: 1998 szeptember.



HOMEWORLD

▼ Cendant Software

a real-time stratégia és az űrhajó-szimulátorok érdekes keveréke lesz. A programban két faj, a **Kushanok** és a **Taiidanok** konfliktusába avatkozhatunk be. A **Kushanok** voltak hosszú ideig a galaxis vezető faja, ám egyszer csak

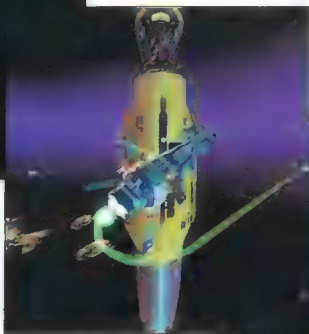
ből a galaxisból származik, az adás pedig **Kushanok** ősi világának koordinátáit tartalmazza! Hatalmas űrhajót építenek és megkezdik utazásukat a szülőföldjük felé...

A programban természetesen **Kushanok**at irányítjuk és célunk a hazajutás. A játékban állandóan **Taiidanok** támadások fognak minket érni, rajtuk kívül még kalózokkal és békeskereskedőkkel is találkozhatunk a galaxisban. A program érdekessége, hogy a mesterséges intelligenciának köszönhetően a nehézségi szint játék közben automatikusan változik, annak függvényében, hogy milyen jól teljesít a játékos. Tehát ha a program úgy látja, hogy könnyedén haladunk előre, akkor bekeményít, míg ellenkező esetben vissza-

ehhez jön a kamera bármilyen irányba történő mozgatása is. Emiatt a játékos olyan szögből szemlélheti az eseményeket, amilyenből csak szeretné.

A **Kushanok** ugyan békés lények, de azért valahogyan meg kell védeniük magukat a támadóktól. Erre fog szolgálni a rengetegféle lézer-, ion- és egyéb fegyver, amelyekkel felszerelhetjük űrhajóinkat. Minden fegyvernek más a hatótávolság és sebése, de természetesen az űrhajók is különböznek egymástól abban, hogy mennyi találatot képesek elviselni. Egyes hajók mozgatható ágyútornyokkal vannak felszerelve, de nem maradhattak ki az energia- és lézerfegyverek sem. Van olyan űrhajó, mely egyszerre akár négy célpontra is képes tüzelni!

A játék hangrendszere is többet fog nyújtani a megszokottnál. A zene CD minőségű lesz, de kb. 1:10 arányban összehőmörített adatot fog a gép lejátszani (hasonlóan az MP3-hoz). A hangeffektek is ilyen módon lesznek letárolva, emellett a program támogatja a **Dolby Pro Logic** szabványt is.



megjelentek az addig ismeretlen **Taiidanok** a naprendszerben. Hatalmas csatában szinte teljesen megsemmisítették a **Kushanok**at, akik közül a túlélők űrhajókkal igyekeztek elmenekülni. A **Taiidanok** – teljesen eltelve győzelmiükkel – nem üldözték a menekülőket, akik egy távoli bolygón telepedtek le, ahol elkezdtek újraépíteni civilizációjukat. A bolygón egy számukra teljesen ismeretlen kristályt találtak és hosszú évek kutatómunkájával sikerült is megfejteniük a belőle sugárzott adás jelentését. A tudósok szerint a fajuk nem eb-

fogja magát. A **Homeworld**nek a többi real-time stratégiai játékkal ellentétben három dimenziós a megvalósítása is,



Dawn of War

▼ Virgin Interactive

témája miatt érdekes felüldülést jelenthet a Virgin hamarosan megjelenő programja, a Dawn of War. Ez lesz az első olyan stratégiai program, amelyben a játékosnak ösembereket kell irányítania. Három faj közül választhatunk, a neandervölgyiek, a cromagnoniak és a száuriánok (ez egy képzeletbeli faj, amely a dinoszauruszok és az emberek kereszteződéséből jött létre). Bármely fajt is választjuk, a célunk ugyanaz: a többi törzs leigázása, valamint a minél nagyobb népszaporulat „előállítás”. A játékban összesen 30 küldetés lesz (fajonként 10), amelyek végigjátszása után elmondhatjuk majd magunkról, hogy igazi ösember lenne belőlünk.

Ahhoz, hogy a tápláléklánc csúcán kössünk ki és ott is maradjunk, törzsünk „gazdasági” életét kell irányítanunk, lerohanani az ellenségeinket és küldetéseket teljesítenünk. A játékban a törzs tagjai különféle munkákra oszthatók be, mint pl. a fa vagy a kő gyűjtögetése, épületek készítése, új technológia kifejlesztése, vagy akár varázslatok használata.

A játékos akkor nyer meg egy pályát, ha az összes ellenséges törzset megsemmisíti, ehhez azonban óvatos tervezésre is szükség lesz, hiszen a többiek általában túlerőben lesznek. Hogy a játék még bonyolultabb legyen, mindhárom törzsnek – más stratégiai programokhoz hasonlóan – különböző előnyei, hátrányai, képességei, varázslatai és eszközei lesznek.

A cromagnon-iak gyorsak és ravaszak. A Viharistent imádják és ők az egyedüli törzs, akik nehézfegyvereket (dárda és köhajtó gépek) építhetnek. A sámanjuk meteorosót és tornádókat zúdíthat a mit sem sejtő ellenségre. A neandervölgyiek nagyok, erősek és ösztönös képességük van a varázslatok használatára. Egyezséget kötöttek a Földistennel, akinek segítségével halalos szörnyetegeket hívatnak segítségül a harcba (pl. kőölem). A neandervölgyi sáman pedig vulkánkitörést idézhet elő. A száuriánok átlagos erővel és intelligenciával rendelkeznek. Egyenműek és tojásokkal szaporodnak. Ők az egyetlen törzs, amelyek dinoszauruszokat tenyészthetnek, többek között a T-Rexet, amely nem éppen békés természetéről híres. A száuriánok a Halálisten követői és ellenségeikre betegséget és ragályt zúdíthatnak, vagy akár elölthetnek seregeit is képesek harcra hívni.

A játék teljes 3D tereprendszert használ, részletes karakteranimációval. Az engine olyan effekteket megjelenítésére is képes, mint a füst, a köd és a víz. A TCP/IP protokoll segítségével kommunikáló hálózatokon akár nyolc törzs is küzdhet egyszerre a túlélésért.



STARSIEGE

▼ Cendant Software

az Earthsiege játékoknak köszönhetően. A sorozat harmadik részénél a készítő megváltoztatták a játék nevét, mert az akció már nemcsak a felszínen, hanem az űrben is zajlik. A Starsiege-ben a naprendszeret folyó harcba kapcsolódhat bele a játékos, akár az emberek, akár a cybridek oldalán. A küldetés alapú játékban minden feladat előtt a játékosnak kell felszerelnie járművét. Több mint 45



küldetés és 30 harci jármű vár az elszántabbakra. Az irányítható gépezetek között vannak légpárnás járművek, tankok és mindenki kedvencei: hatalmas robotok is. Aki szeretnének minél egyedibb járművel irtani, azoknak jó hír, hogy nemcsak fegyverzetünket tudjuk majd megváltoztatni a gépen, hanem akár át is feshetjük azt, saját ízlésünknek megfelelően.

A küldetésekre is beleszólhatunk: beállíthatjuk, hogy hová dobjanak le minket, hol legyenek a csapat többi tagjai és parancsokat is adhatunk a többieknek, mielőtt még elkezdenének az akciót.

A készítők a játék multiplayer részére is nagy hangsúlyt fektettek, a maximális játékosok számát csak a használt hálózat átviteli sebessége korlátozza.

A játék támogatni fogja a Voodoo, a Voodoo 2, a Power VR, a Redention alapú kártyákat, a force feedbackes joystickokat, a dolby surround hangrendszert és a multiprocesszoros gépeket is.

A készítők már tervezik a játék következő részét is, amely a Starsiege: Tribes nevet fogja viselni.



Dungeon Keeper 2



RECOIL

▼ Virgin Interactive

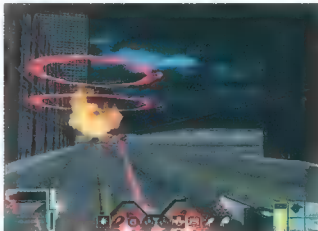
egyre több és több adrenalin pumpáló akciójáték jelenik meg. A Virgin a Zipper Interactive-val kézen fogva igyekszik valami maradandót alkotni a first person shooterok között. A Recoilban a játékosnak egy Battle Force Tank (BFT) irányítása lesz a feladata. A jó-

a játékosnak hat világon keresztül, 30 küldetést kell teljesítenie.

A kategória prominens képviselőivel ellentétben a Recoilban külső nézet is lesz, így nem fogunk minket váratlanul érni a hátulról jövő támadások.

Tankunk nemcsak gyors és nagyon fordulékonny, de képes átalakulni más járművéké, megkönnyítve a nehezebb terepen történő áthaladást. Hidroplánná, tengeraltjáróvá, vagy akár légpárnás járművé alakíthatjuk át gépünket. Így nem fog akadályt jelenteni a futóhomok, a folyó, vagy a láva sem.

szülékek között megtalálhatók lesznek a lézergránátok, hang-alapú fegyverek, radarirányítású rakéták, vagy az aknák, amelyekkel krátereket is robbanthatunk a talajba. A terep intelligens fog reagálni cselekedeteinkre, ha szétlövünk egy gátat, az árvíz elmoshatja az ellenséges járműveket, de ha nem vigyázunk, akkor akár minket is. Ha a csata hevében esetleg elfogy a összes lőszerünk, akkor sem kell kétségbeesnünk, mert a jó öreg trükkök is bevetethetők: akár le is lökhetjük az ellenséget a szakadékba. A játékban nemcsak a minél nagyobb pusztítás lesz a feladatunk, hanem



vőben, ahol számítógépek uralják a világot, lázadók kis csoportja igyekszik felvenni a harcot a gépek ellen. Sikerül kifejlesztniük egy új fegyvert – egy tankot –, amelynek segítségével szeretnék a Földet ismét az emberek bolygójává tenni. Ehhez

Küldetésünk sikeres teljesítéséhez megfelelő arzenállal kell rendelkezniük. A Recoilban pusztító fegyverekben nem fogunk hiányt szenvedni, hiszen 20 különböző pusztító eszköz vár arra, hogy bevessük őket az ellenséges tankok és gépezetek ellen. Gyilkos ké-

rejtvényeket is meg kell oldanunk. A tervek szerint az interneten egyszerre akár 16 játékos is egymásnak eshet egy jó kis öldöklés apropóján. A hat deathmatch szint bármelyikén. A kategória rajongóinak őszig azonban meg várniuk kell a játékra.

Third World

▼ Activision / Redline Games

melyben a játékosnak rivális bandák háborújába kell beavatkoznia, mindezt egy képzeltbeli, atomháború sújtotta jövőben. A játékos saját csapatát öt különböző faj képviselőiből állíthatja össze (pl. mutánsok, androidok, cyborgok). Minden fajnak saját képességei és történelme van. A karakterek a harcok folyamán fejlődnek, tapasztalati pontokat szereznek és új képességeket tanulhatnak. Csapatunk tagjai találhatnak háború előtti tárgyakat, amelyek szintén a harcban logikát segítenek.

A játék a Redline cég saját fejlesztésű True Perspective névre hallgató engine-jét fogja használni, melynek segítségével az ütközések valósidejű, 360 fokban szabadon forgatható 3D világban lesznek megjelenítve. Multiplayer módban egyszerre 2-8 játékos érezheti össze csapatát. A játék, amely valamikor 1998 telén jelenik meg, valószínűleg kellemes perceket fog szerezni, mind a szereplő, mind a stratégiai játékok rajongóinak.



TOMB RAIDER III

ADVENTURE OF LARA CROFT

▼ Eidos / Core Design

a Tomb Raider harmadik része lesz az egyik legnagyobb durranás. Lara népszerűsége töretlen és az Eidos, valamint a Core Design igyekszik ezt minél jobban kihasználni. Végre megjelentek az első screenshots a játékból, amelyek alapján látható, hogy a készítők nem nagyon változtattak a már jól bevált recepten.



F16 Agressor

▼ Virgin/General Simulations Inc.

... hogy melyik modern harci repülőgéptípus a legnépszerűbb, illetve melyik főszereplésével készítették a legtöbb szimulátort, az F16-os valószínűleg igen előkelő helyen végezne. A Virgin új repülőgépszimulátorában – az F16 Agressorban – szintén egy Falcon lesz a címszereplő.

A játék valóságossága valószínűleg minden konkurens szimulátort maga mögé fog utasítani, hiszen a program készítője az a GSI, akik az elmúlt hét évben az amerikai légerő szimulátorait programozták.



Az F16 Agressor igyekszik a legapróbb részletekig hasonlítani az eredeti gép működésére, beleértve a fly-by-wire irányítási rendszert. Mind a hang-, mind a látványeffektek azt a célt szolgálják, hogy a játékos valóban úgy érezze magát, mintha a pilótafülkében ülne. A készítő szerint a légi erő csak a gép néhány titkos részét nem engedte, hogy belekerüljön a szimulátorba, de ezeken kívül minden műszer és kapcsoló a valóságnak megfelelően fog működni.

A játékosnak Afrika légtérében kell ráteremtséget bizonyítani 40 halálos küldetésben. A programban szereplő terep természetesen eredeti műholdfelvételek alapján készült, többek között Madagaszkár, Etiópia és Marokkó fölött repülhetünk. Az F16 sebességét és hatalmas tűzerjét kihasználva kell a küldetéseket végrehajtani, melyek között egyaránt lesznek támadó és védekező feladatok is. Az ellenség hadserege többek között F-15-ösökből, SU-27-esekből, Cobra helikopterekből, T-80-as tankokból fog állni.

A 3D kártyák képességeit (és a processzorunkat) a végtelenségig kihasználó szimulátor év végén fog a boltokba kerülni.

Soulbringer

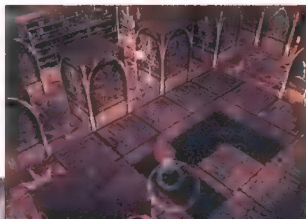
▼ Gremlin

A játékban egy karaktert irányítunk, akinek célja a világot uraló hét démonlord legyőzése. A program 3D engine-t és szabadon mozgatható kameranevezetést kínál a játékosnak. Ha úgy akarjuk, saját szemszögükből, vagy akár Tomb Raider-nézetből is követhetjük a történéseket. A 3D nézetnek köszönhetően a játék valószínűleg átmenet lesz az RPG-k és az akciójátékok között, így csatában ügyességünk, a fegyverünk típusa és a harci értékünk határozza meg a teljesítményünket. Minden harci mozdulat motion capture technikával készült, ennek köszönhetően a különböző csapások (amelyek természetesen mások lesznek egy kardnál és egy buzogánynál) teljesen élethűek lesznek.

A játék mesterséges intelligenciája ru-

tinja egyszerre 50 lényt képes mozgatni, amelyek viselkedését a játékos és többi szörnyeteg cselekedetei is befolyásolják. A programban több mint 100 NPC lesz, akikkel elbeszélgethetünk, felfogadhatjuk őket, de akár küldetéseket is kaphatunk tőlük. A programból természetesen nem maradhatott ki a mágia sem, amelyben támadó és védekező varázslatok egyaránt helyet kapnak majd.

A játék, amely valószínűleg megdobogtatja mind az akció, mind az RPG rajongók szívet, valamikor az év végén fog megjelenni.



Railroad Tycoon II.

▼ G.O.D. / PopTop Software

a Heroes of Might and Magic sorozat és az Iron Cross c. játék tervezője PopTop Software néven hat-
fős céget alapított 1997-ben. Az első
tervük a Heroes III programozása volt, de ettől pénzügyi okok miatt sajnos el kellett állniuk és más kéri-
síti a folytatást a New World
Computing számára. Phil emléke-
zett még rá, hogy Sid Meier pro-
gramja a Railroad Tycoon a maga
idejében hatalmas sikereket ért el,
de a Microprose még nem lovalog-
tat meg ezt és nem készítette el a
folytatást. A PopTop megszerezte
a játék jogait a Microprose-től és
elkezdte kiadó után nézni, hogy
pénzügyileg is egyenesbe jöjjenek.
Hatalmas csodálkozásukra senki
nem látott üzletet abban, hogy
kiadja a játék folytatását. Kicsit
csalódottan ugyan, de Phil és csap-
ata úgy döntött, hogy lesz ami
lesz, de ők mégis elkészítik a
Railroad Tycoon II-t. Az év elején
a Mike Wilson (ex id és Ion Storm)
által alapított Gathering of
Developers jó érzékkel vette észre,
hogy itt bizony egy sikerváromá-
nyos játék készül, rögtön rávetet-
ték magukat és rövid tárgyalás
után megegyeztek Phil Stein-
meyer-rel, hogy ők fogják megje-
lentetni a programot.

Csakúgy mint elődje, a Railroad
Tycoon II is real-time gazdasági
stratégiai játék lesz. A játékosnak
egy vasúttársaság igazgatása lesz a
feladata a 19. és 20. század-
ban Észak és Dél-Amerikában, Euró-
pában, Afrikában és Ázsiában.
Ahhoz, hogy meggazdagodjunk,
utasokat és árukat kell szállítan-
unk a rendeltetési helyükre. Ez
természetesen nem olyan egyszer-
ű mint ahogy hangzik, rengeteg
akadályba fogunk ütközni, amíg
igazi „vasút-cápák” leszünk. Az első
természetesen a rendelkezé-
sünkre álló pénz hiánya. Mint a
gazdasági játékokban (és az élet-
ben) itt is minden a pénz körül fo-
rog. Ha túl sok adósságot halmo-
zunk fel magunk körül, akkor kön-
nyen lehet, hogy cégünk részvé-
nye folyamatosan zuhanni fog-
nak és igen gyorsan új állás felé
kell néznünk. Ha ilyenkor valami

aknán fogva a bank nem jelentkezik, hogy
ugyan már fizessük vissza az adósságain-
kat, akkor máris újabb veszéllyel kell szem-
benéznünk, mégpedig a konkurenciával. Az
üzleti ellenfeleink ha tudják, akkor nagyon
szívesen vásárolják fel a részvényinket, ami-

kor éppen pénzügyi gondokkal küzdünk.
A Railroad Tycoon-hoz képest lesznek já-
téktéchnikai újítások is a programban. Az
egyik legfontosabb és legérdekesebb, hogy
■ játékos nem lesz „hozzáköve” ahhoz a
vasúttársasághoz, amelyet irányít. Más cé-
gekbe is befektethetünk, vagy megvásárol-
hatjuk a részvényeiket. Lehet, hogy saját
társaságunk tönkremegy, de mi attól még
gazdag embereként más céget alapíthatunk.

Alkalmazottakat vehetünk fel, akik külön-
böző lehetőségeket nyújtanak nekünk. Le-
het, hogy olcsóbban tudunk
síneket építeni, vagy esetleg
vonataink sebessége lesz egy
kicsit magasabb.

A cégünk aktuális helyzetéről
öt oldalnyi statisztikát nézhet-
ünk végig (bevételek, kiadá-
sok, egyenleg, stb...)

Grafikailag is nagyot fejlő-
dött a játék az elődjéhez ké-
pest. A Railroad Tycoon II 16
 bites színmélységű 3D térké-
peket használ, amelyet maxi-
mum 1024x768-as felbontás-
ban tud megjeleníteni. A
PopTop S3D engine-jének se-
gítségével az egy térképen
megalálható 500.000 poli-
gonból egyszerre 300.000 le-
het a képernyőn.

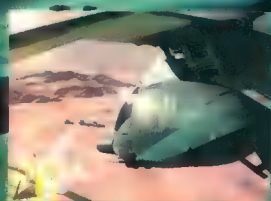
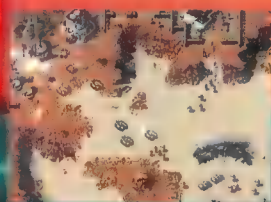
A programban lesz campaign
és scenario mód is. Az elsőben
15 egyre nehezező küldetés-
ben kell helytállnunk, ■ máso-
dikban pedig ■ saját magunk
által beállított paraméterek
mellett kell felvennünk a har-
cot a konkurenciával. Azok
számára akik nem szeretnék,
hogy ellenfelek legyenek, az el-
indíthatja a játékot „Sim-City”
módban is, ilyenkor nem kell a
többiekkel foglalkoznunk, csak
a fejlődés biztosítása lesz a fe-
ladatunk. A játékban térkép és
scenario szerkesztés is lesz, így
a vállalkozó kedvűek saját kü-
ldetéseket is készíthetnek ma-
guknak vagy másoknak, mivel
a játék minden létező hálózati
protokollt is támogatni fog. Az
interneten keresztül egyszerre
16-an, helyi hálózaton pedig
akár 32-en is küzdhetnek egy-
más ellen. A PopTop tárgyalá-
sokat folytat ■ Blizzard-dal,
hogy az internetes játék a
Battle-net-en keresztül mű-
ködjön.

A játék novemberben fog
megjelenni és a hardver köve-
telményei is igen alacsonyak
lesznek: P133, 16 MB RAM,
4xCD.



Eljő a nap, amikor újra csatába indulhatsz!

DUNE 2000



Magyar kézikönyvvel!

Westwood
STUDIO



Vagyis megismerheted a forgalmazót az EcoBIT Multimédia Kft. A Virgin Interactive hivatalos képviselője!
Információ: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest Wesselényi u. 25. Tel.: 351 3078 ecobit@mail.datanet.hu

ecobit



Gabriel Knight 3.

Interjú Jane Jensennel

A Gabriel Knight játékok mindig kellemes szórakozást nyújtottak a kalandjátékok és a borzongás kedvelőinek. A sorozat „szülőanyja”, Jane Jensen és csapata már régóta dolgozik a folytatáson, amely az előző két részhez hasonlóan ismét misztikus és titokzatos környezetben fog játszódni. Volt néhány kérdésünk a készülőfélben lévő játékról, amelyekre Jane készségesen válaszolt.

ZED: Mióta dolgozol a Sierránál?

Jane: Már hét éve.

ZED: Hány ember dolgozik jelenleg a Gabriel Knight 3-on? Tudnál valamit mondani a csapatról?

Jane: Nyolc animátor dolgozik a csapatban, a hangeffekteket ketten készítik, egy zeneszerző, egy producer, egy tervező (ez lennék én), egy asszisztens, két rajzoló, akik a háttereken dolgoznak, egy művészeti rendező és három programozó. Mivel úgy tűnik, hogy legnagyobb lemaradásunk magával a program kódjával van, ezért hamarosan még 4-5 programozó fog csatlakozni a munkálathoz.

ZED: Milyen problémák jelentkeztek a Gabriel Knight 3 készítése közben?

Jane: A legnagyobb kihívás kétségkívül az új technológia kifejlesztése volt. Emellett a 3D-ben történő animálás jóval időigényesebb,

ezért nem egyszer újra kellett terveznünk az egészet, hogy spóroljunk az animációkon. 3D rejtvenyeket készíteni is elég nehéz – nem lehet a régi 2D-s feladványokat használni.

ZED: A Gabriel Knight sorozat készítése közben kedveltet meg a thrillereket és a titokzatos történeteket vagy már előtte is rajongójuk voltál?

Jane: Már előtte is szerettem a rejtélyes és titokzatos sztírikat, így világos, hogy amikor megkaptam a lehetőséget, hogy saját játékot készítssek, elég hamar jött az ötlet, hogy egy természetfeletti történetet készítssek.

ZED: Nekem személy szerint nagyon tetszett a Gabriel Knight első részének zenéje. Ugyanaz lesz a Gabriel Knight 3 zeneszerzője is?

Jane: Igen, Robert Holmes a vezető zeneszerző a harmadik résznél is.

ZED: Az első két rész megvalósítása gyökeresen különbözött egymástól. Miért volt ez így? És miért változtattatok megint a harmadik részben?

Jane: Azért változtattunk, mert a játékiparban mindig a legfrissebb technológiát kell használni. Egyyszerűen nem tudsz eladni egy játékot, amely nem a legújabb technológiát használja. Amikor a Gabriel Knight első része elkészült, az SCI32 (a Sierra régi 2D kalandjáték rendszere) már öreg volt, mi voltunk az utolsók, akik felhasználták. Így a Gabriel Knight 2 az akkor aktuális legújabb játéktechnológiát használta, ez pedig az FMV (Full Motion Video) volt. Azóta mind a játékipar, mind a Sierra továbblépett. Manapság a 3D a legfrissebb technológia.

ZED: Amikor a 3D megvalósítás mellett döntöttek, nem gondoltatok arra, hogy ettől nagyon akció-orientált lesz a játék?

Jane: Azt hiszem, a 2D és a 3D közötti különbség olyan, mint a 16 és 256 színű VGA közötti differencia. Ha a játékosok egyszer már kipróbálták a 3D-t, szinte lehetetlen számukra, hogy visszatérjenek a régi 2D játékokhoz. Olyan érzésük van, hogy „be vannak zárva” és egyszerűen „nem tudnak mozogni”. Ezt már sok embertől hallottam, de saját magam is tapasztaltam. Már régóta dolgoztunk a Gabriel Knight 3-on és több félkész verziót láttam is, amikor a Curse of the Monkey Island megjelent. Én nagyon szerettem a sorozatot, de a 2D világ annyira egyszerűbbnek, egysíkúbbnak tűnt a 3D után, hogy nem is tudtam végigjátszani a játékot. Arról pedig, hogy akció-központú lenne a játék, annyit, hogy ez a tervezésen múlik, nem pedig a 3D technológián. A 3D nagyon sokféle módon alkalmazható – ez csak egy eszköz. A Gabriel Knight 3 nem akció, hanem egy klasszikus értelemben vett kalandjáték lesz.

ZED: A sztori mennyire kapcsolódik az előző Gabriel Knight játékokhoz? Mesélj valamit a játék háttértörténetéről!

Jane: A történet Gabriel és Grace egy új ügyét meséli el. A főszereplők tehát ugyanazok, akik a Gabriel Knight 2-ben voltak, de a sztori nem kapcsolódik szervesen az előző rész történetéhez. A játék Rennes-le-Chateau-ban, egy dél-francia kisvárosban játszódik, ahol kincsvadászok elrejtett kincsek után kutatnak, mert egy pap, aki 1900-ban a környéken ásozott, hihetetlen gazdag ember lett. Hogy mi is ez az „elvesztett kincs”, az a játékban részletesen ki lesz fejtve. Szeretnek kapnak még a programban a templomos lovagok és helyi történelmi csoportok is. Van egy olyan monda is erről, hogy az itt lakók vérvonala egészen Jézusig vezethető vissza. Szeretnek kapnak a Gabriel Knight 3-ban a vámpírok is, sőt, a főgonoszok is ez a „foglalkozása”.

ZED: A Gabriel Knight 2-ben nagyon jó videójelek voltak. Tervezték videókat használni a harmadik részben vagy teljesen számítógépesítetté?

Jane: Természetesen lesznek movie-k a játékban, mivel rengeteg a sztori és ezt valahogyan el kell mondani a játékosnak. Ezek a jelenetek azonban teljes egészében a játék engine-jével készültek, éppen ezért minőségükben egyáltalán nem fognak különbözni magától a játéktól. Úgy érezzük, hogy a játék engine néz ki olyan jól, hogy az animációk is ezzel legyenek megoldva, nem csak a rejtvenyek és a mászkálás.



ZED: Az első két rész híres volt arról, hogy jó néhány nagyon nehéz rejtvény is belekerült. Milyen rejtvények lesznek a Gabriel Knight 3-ban?

— Úgy gondolom, hogy az összes rész közül a harmadikban lesznek a legjobb rejtvények, amelyek különböző fogak attól, amit eddig kalandjátékokban megszokhattál. Természetesen lesznek hagyományos nyomozós és tárgy-alapú rejtvények, de ezen kívül rengeteg 3D-re épülő logikai és „mini-arcade” feladat is lesz a játékban. Ezek mellett lesz egy nagyon hosszú feladat is, amelyben Grace azon dolgozik, hogy a kincshez vezető út téképét össze- rakja. Ehhez egy SIDNEY névre hallgató lapto-



pot használ. Egy nagyon hosszú szövegen keresztül kell majd átrágnod magad, amelyben a domborzati elemekre lesz utalás. Ezek után előhivatod a völgy 3D térképét és meg kell rajta keresned az előbb említett elemeket. Amikor ezzel elkészültél, világos lesz számodra, hogy hol is van Rennes-le-Chateau kincse elrejtve.

ZED: Ha ez egy 3D játék, akkor támogatni fogja a 3D gyorsítókártyákat?

— A játékban lesz 3D gyorsító támogatás, de lesz benne szoftveres renderelő rutin is. Természetesen 3D kártyával azért szebb lesz a látvány. Amennyire én tudom, az összes népszerűbb 3D kártyát támogatni fogjuk.

ZED: A Gabriel Knight 2-höz hasonlóan itt is felváltva fogjuk Gabrielt és Grace-t irányítani? Igen.

ZED: Találkozzunk-e szereplőkkel az előző Gabriel Knight játékokból?

— Gabrielt és Grace-en kívül Mosley felügyelő is visszatér a harmadik részben.

ZED: Mikor fog a játék megjelenni és mik lesznek a hardver-követelményei?

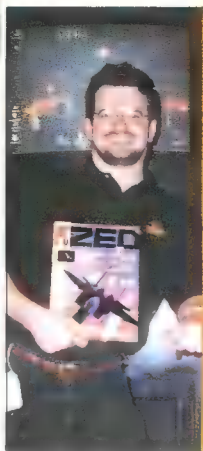
— Azt szeretnénk, ha karácsonyra be tudnánk fejezni a programot. A pontos hardver-követelményeket nem tudom, de 3D kártya nélkül kb. egy P120-ra lesz szükség. Nekem egy P90-esem van, 3D kártyával és tökéletesen fut rajta a játék.

ZED: Milyen típusú számítógépes játékokat szeretsz?

— Kaland (természetesen), logikai és kár-

tyajátékokat, de néha szoktam játszani stratégiai programokkal is.

ZED: Sok sikert kívánunk a Gabriel Knight 3-hoz (mi már nagyon várjuk) és a következő játékaidhoz.



Alpha Centauri

Beszélgetés Brian Reynolds-szal

Bárki, aki meghallja Sid Meier nevét és szereteti a mester korábbi alkotásait, a *Pirates!*-t, a *Civilization*-t, vagy a nem is olyan régen megjelent *Gettysburg!*-öt, az már nagyon-nagyon várja a következő általa tervezett játékot, az *Alpha Centauri*-t. Addig is, hogy mindenki kíváncsiságát kielégítsük, megkérdeztük a Firaxis egyik alapító tagját, Brian Reynolds-t, a készülő programról. Brian természetesen készséggel állt a rendelkezésünkre.

ZED: Mi a beosztásod a cégnél és milyen munkát végezel az *Alpha Centauri*-val kapcsolatban?

A tisztelt hivatalosan a szoftverfejlesztő részleg elnökhelyettese, de amit valójában csinálók, az a játékok tervezése. A Firaxis-t Sid Meier, Jeff Biggs és én alapítottuk 1996-ban. A vállalat üzleti ügyeit Jeff végzi, Sid és én irányítjuk a játékaink fejlesztését. A tavaly megjelent *Gettysburg!*-öt Sid tervezte és ő felügyelte a munkálatokat is, az *Alpha Centauri*-nál én végzem ezeket a feladatokat. Úgy gondoljuk, hogy ez a „munkamegosztás”

nagyon jó megoldás, mert mindkettőnknek lehetőséget nyújt, hogy új ötleteket gyűjtsünk egy játékhoz. Ez azonban nem azt jelenti, hogy soha nem működünk együtt, mindkettőnknek ugyanannyi köze van az összes játékunkhoz.

ZED: Mennyire fog a játék hasonlítani a ma már klasszikussá vált *Civilization*-hoz, és miben fog különbözni tőle?

Az *Alpha Centauri* lesz az a program, amelyet mi körökre osztott stratégiai játéknak nevezzük. Természetesen emlékeztetni fog a régebbi, hasonló stílusú stratégiai prog-

ramokra – így természetesen a *Civilization*-re is –, de az *Alpha Centauri* egy teljesen új játék lesz, semmilyen program folytatásának nem tekinthető.

ZED: A *Civilization*-hoz hasonlóan ez is egy társasjáték alapján készül, vagy egyedi ötleteket valósítjátok meg?

Meg kell hogy nyugtassalak, az *Alpha Centauri* teljes egészében saját ötletekre épülő játék lesz.

ZED: Mi a játék háttértörténete? Mikor és hol fog játszódni?

A XXI. században a világ sok nemzete összegyűjti a tartalékait, hogy egy felfedező és kolonizációs küldetést indítson az *Alpha Centauri*-ra, a mi galaxisunkhoz legközelebb lévő naprendszerbe. A 40 éves utazás során a misszió egyszer csak hirtelen elveszti kapcsolatát a Földdel. Rövid gondolkodás után rájönnek, hogy valószínűleg kitért a nukleáris háború a Földön, ők az emberiség utolsó túlélői és muszáj egyedül boldogulniuk a távoli világban mindenféle otthoni segítség nélkül.

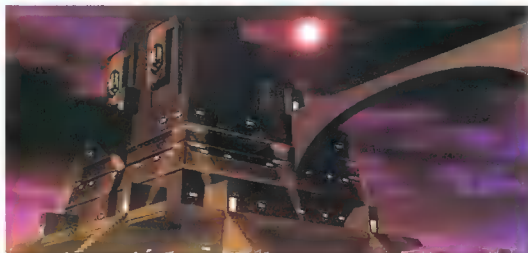
ZED: Mi a játék célja?

Ez legnagyobb részben a játékosoktól függ, hiszen több módja lesz a játék megnyerésének. Az alapvető célok a túlélés, a szaporodás és a fejlődés.

ZED: Hányféle faj lesz a játékban és miben fognak különbözni egymástól? Tudnál pár szót mondani a speciális képességeikről is?

Mivel az *Alpha Centauri* a nem túl távoli jövőben, egy közeli csillagrendszerben játszódik, nem fognak különféle idegen fajok rohagnálni mindenfelé. A játékban a közvetlen ellenségeid a rivális emberi „klikkek” lesznek (a legénység volt tagjai), akik ideológiai nézetkülönbségek miatt szakították meg egymással a kapcsolatot.

Mind a hét csoportnak megvannak a saját



erősségeik és gyenge pontjaik is... ■ túlélő Spártaik, a fundamentalista Hívők, a természetvédő Zöldek, a humanitárius Békepártiak, a mega-kapitalista Morgan Industries, a kutatásimádó Egyetem és az ördögi Emberi Kaptár közül választhatasz.

ZED: Milyen típusú épületek lesznek a játékban és lehet-e őket fejleszteni?

Ahogy a kolóniák növekszik és virágzik, valamint a technológia is fejlődik, egyre kifinomultabb és fejlettebb épületeket tudsz elkészíteni. A játék első szakaszában olyan dolgokat építhetsz mint a Recycling Tank, Network Node vagy a Recreation Dome. A későbbi épületek közül néhány: Research Hospital, Assembly Plant, Fusion Lab és a Paradise Garden. A Civilizationben lévő „csodákhoz” hasonlóan itt is előállíthatasz egyedi és titkos fejlesztéseket, mint pl. az űrlift és még sok más olyan dolog, amelyek vagy téged segítenek, vagy az ellenfeleidet hátráltatják (esetleg mindkettőt egyszerre).

ZED: Milyen típusú egységek lesznek a játékban és mire lesznek ezek képesek?

Az Alpha Centauriban a játékos saját maga tervezheti meg az egységeit az „alapanyagokból”. Az egységek alvázak, fegyverek, páncélzatok, reaktorok, felszerelés-csomagok és speciális képességek széles tárházából építhetők meg. Ennek a programrésznek természetesen jól kiegyensúlyozottnak kell lennie, de azt hiszem, ezt sikerült elérnünk: nem lesz olyan nyerő kombináció, amellyel mindent le lehet győzni.

ZED: Mennyire kap hangsúlyt a játékban a harc? A csata közben a játékos irányíthatja az egységeket, esetleg a gép játssza le helyettünk az ütközetet és minket csak értesít az eredményről? Ha mi irányítjuk a harcot, akkor az körökre osztott vagy real-time lesz-e?

A harc körökre osztott lesz, és teljes egészében a játékos vezeti le. Minden ütközet a főtéren zajlik.

ZED: Mennyire lesz nehéz a játék és lesznek-e különböző nehézségi fokozatok? Lesz-e tutorial mód a kezdők számára, hogy minél könnyebben elsajátíthatassák a játék kezelését?

Az Alpha Centauri pontosan olyan nehéz lesz, amilyennek szeretnéd. Hat nehézségi fokozat van a nagyon könnyűtől a szinte lehetetlenig, és persze van egy nagyon gondosan kidolgozott oktatórész és beépített segítő rendszer is azoknak, akik még nem jöttek bele a játék irányításába. Azt azonban elmondhatom, hogy a játék kezelése igen egyszerű lesz.

ZED: Csak összefüggő hadjáratokat, vagy különálló küldetéseket is játszhatunk?

Mindkettőt. Természetesen az igazi játék az összefüggő hadjárat lesz.

ZED: Egyszerre hány ember játszhatja a játékot hálózaton keresztül és milyen különleges lehetőségeik lesznek? Köthetnek-e a játékosok szövetséget, segíthetik-e egymást, lehetnek-e közös céljaik vagy mindenféleképpen harcolniuk kell egymás ellen?

Egy gyors hálón, (pl. helyi hálózaton) maximum hét játékos játszhat egyszerre. Az interneten valószínűleg csak négyen küzdhetnek majd egymás ellen. A játékosok köthetnek egymással szövetséget, kereskedhetnek, segíthetnek a másoknak, sőt még nyerhetnek is együtt. Természetesen a kötött szövetségek bármikor felrúghatóak, így senki sem mehet biztosra...

ZED: Miben fog különbözni az Alpha Centauri a többi hasonló stílusú játéktól?

Úgy gondoljuk, hogy sokkal mélyebb, kifinomultabb és érdekesebb lesz, mint bármely más eddig megjelent „birodalomépítő” játék.

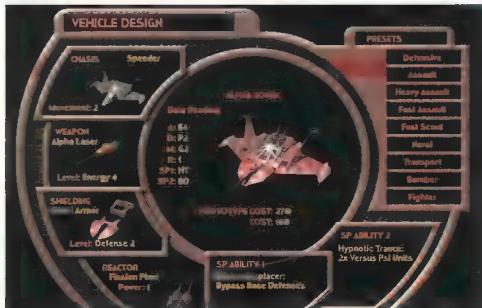
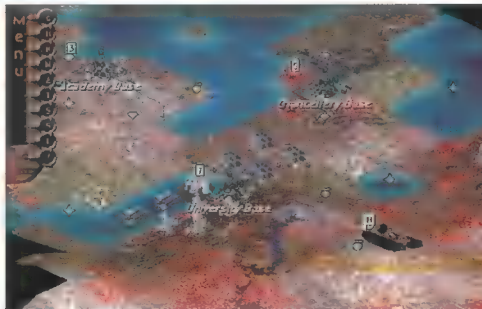
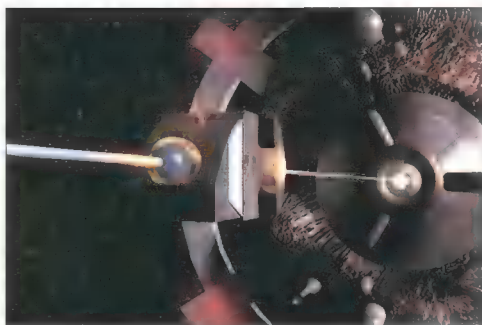
ZED: Mik lesznek a hardver követelmények és milyen speciális hardvert fog a játék támogatni?

A minimális gép egy P90 lesz 16 MB, esetleg 32 MB RAM-mal. Az átlagunk ajánlott gép pedig egy P-166 32 MB vagy több memóriával, Windows 95-tel, Windows 98-cal, vagy Windows NT-vel.

ZED: Milyen játékokat szeretsz és melyek a kedvenceid?

Sokfélel szeretek, de leginkább természetesen a stratégiai játékok állnak hozzám a legközelebb. Ha leszámítjuk azokat a játékokat, amelyek fejlesztésében részt vettem, akkor ime néhány kedvencem: Empire, Populus, Archon és az Ultima VI.

ZED: Jó játékok és jó munkát az Alpha Centaurihoz!



[illegible][illegible]

A mai életről a kárpát-
réus hirtelen (az Elaputál-
tai dappal: talan utasít) fel-
gelés. Ezenek megítél-
tizen vezér át a klasszikus
sokk and click kávézóna
looking fil) hozat a szín-
interakció filmek (X-Files) és a
Myst-szerű logikus-magat-
lak (Off with and Delirious).

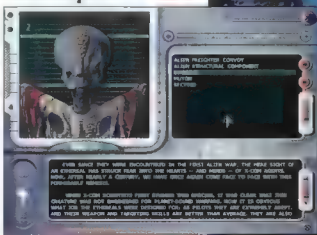
Delece-mentek most is olyan
paleolitik csemegékhöz a
magyar borsóval, van az
szimulátorral kezdve fremo-
én keresztül a forag mindet a
borsó-junkon, mi szem-csalgat
ingere.

és hogy hazaküldje teljesíteni a szabványos elő: az alapítás már a kezdők szállítását a korai 1980-as évek, így követendő mintának várható, bár a közönség a Duna 2000, a Final Sirens F. és a Deshkan Duna.

32



54

[illegible]

X-Files: The Game

40



Conflict FreeSpace

60



Fókuszban a Forma 1

24



ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha...”

...a CD-mellőlétre sérült, megkarecolódott, eltört? Nagy testvérünk, a Magyar Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van a lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postáládba beleerőszakolt, meggyújtott, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről? Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutatott cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX installálva. Ha van rá lehetőség, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj a szerkesztőségbe (466-99-26), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online” tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható? Egyszerre szoktuk kiadni az újságot az előfizetőknek, illetve átadni terjesztésre, aztán a posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságot, akkor már gond van – telefonálj (466-99-26) és megoldjuk a problémát.

...nincs az újság mellett? Ha újságosnál, vagy számítástechnikai szaküzletben veszed a ZED-et: ne fizess, míg meg nem győződtél róla, hogy ott a CD! Ha előfizető vagy: ugyanaz a helyzet, mint a törött CD esetében.

...szeretnék előfizetni, de nincs előfizetési csekken? Normál, postán kérhető csekken előfizethetsz (címet: CD Pegasus Kft. Budapest, 1518 Pf.27), a Kozlemlény rovatba írd bele, melyik számtól szeretnéd az előfizetést kérni (lehet akár visszamenőleg is)!

...a régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai üzletben nem kaphatók? A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI. Diószeget u. 39/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...nem találok a más véleményét Soldiers? War cikkénél? Írd oda a saját véleményed, és így elmondhatod magadról, hogy benne voltál a ZED-ben... *



FORMA

DRILLING-
VILÁG
GEPCSODÁK
AZ ASZFALTON,
NYUGODTNAK
TÚNÓ
PILOTÁK.
ÉTLAKÓ
SZAGULDAK,
HATALMAS
KÜZDELEM,
ÜTKÖZÉSEK,
KERÉKKÖNYHÉ,
KOCKÁS
LÁSZÓ
ÉS
TERMÉSZETESEN
A FŐZŐ
DRÓME,
A
PEZSÁNYOLCSOLÁS.
MINDEZ
A SZÁMÍTÓGÉP
MONITORÁN...



Mindenkinek világos, hogy miről is van szó: a „száguldó cirkusz”, a Forma 1-es autóverseny hétről-hétre (illetve kéthétéről-kéthétre) mindig a pályák mellé vonz és a képernyők elé szegez rengeteg embert. Mi lehet annak az oka, hogy a sok különböző technikai sportág közül pont a Forma 1 az, ami ilyen hatalmas népszerűségnek örvend?

Sokan azt tartják, hogy a Forma 1 az autók óriási sebessége miatt emelkedik ki a

hogy megfelelő marketinggel mindent el lehet adni, és ez a helyzet a Forma 1-gyel is. Hiába gyorsabbak a verseny-motorok, hiába látványosabb egy rally-verseny és hiába unalmas a futamok nagy része, a pénz nagy ír.

Ez a népszerűség az oka annak is, hogy a játékkészítő cégek szívesen adnak ki Forma 1-es programokat, hiszen a siker szinte garantált. Már a kezdetek kezdetén, a nyolcvanas évek elején, amikor a számítógépet még a Spectrum és a C-64 jelentette, már akkor is jelentek meg Forma 1-es programok. Ezeknek a játékoknak természetesen a gépek korlátozott tudása miatt még nem sok közül volt a valódi Forma 1-es autók viselkedéséhez, szinte csak a pályák és a versenyzők nevei emlékeztettek az eredeti versenyekre. Az egyik legelső ilyen program a borzasztó nehéz Nigel Mansell's Grand Prix volt, ezt követték az újabb és újabb feldolgozások.

Ahogy lecserelődött a géppark és növekedett a komputerek teljesítménye, úgy jelentek meg az újabb és újabb Forma 1-es játékok, amelyek igyekeztek minél jobban visszaadni egy verseny dinamikáját és hangulatát. Talán az első „igazi”, minden tekintetben tökéletesen megvalósított Forma 1-es szimulátor a MicroProse féle FIGP volt, amely Amigán indult el világhódító útjára, majd PC-n is megjelent. A program folytatását az FIGP2-t minden idők egyik leghétebb Forma 1-es játéknak tartják.

Ennek alátámasztására elég annyi adalék, hogy amikor Jacques Villeneuve újonként indult a Forma 1-ben, ennek a játéknak a segítségével tanulta meg a pályák vezetését!

A Forma 1-es játékok újabb lépést tettek előre a 3D gyorsítókártyák megjelenésével, hiszen ezek segítségével a játékok kinézete is kezdett emlékeztetni az igazi autóversenyekére. A legújabb generáció jeles képviselője a Ubi Soft FI Racing Simulationje. Cikkünkben bemutatjuk a két említett klasszikus programot, valamint a közeljövőben megjelenő hasonló témájú játékokat. Az tisztán látható, hogy a stílus kedvelőinek biztosítva lesz a szórakozásuk, hiszen jócskán jelennek meg a Forma 1-gyel foglalkozó programok.

több hasonló „sportág” közül. Ebben a megközelítésben lehet valami igazság, de nem magyarázza meg teljesen a Forma 1 uralmát, hiszen a gyorsasági motorversenyek 750 köbcentiméteres átlomgéppei mind gyorsulás, mind végsebesség tekintetében maguk mögé utasítják a versenyautókat. Vajon a látvány és az izgalom az, ami miatt a FI-es futamokat több millióan nézik szerte a világon? A válasz erre is nemleges, mert a McLaren-Mercedes csapat fölénye miatt rengeteg „unalmas” Forma 1-es verseny volt az utóbbi időben, ennek ellenére a futamok nézettsége továbbra is töretlenül nő.

Ha tovább keresgélünk az okok között, akkor előbb-utóbb rábukkanunk a pénzre, mégpedig rengeteg pénzre. A Forma 1 egy hatalmas árucikk, amelynek eladói igen-csak jól kereskednek termékükkel. Azt mindenki tudja,



Formula One

Grand Prix II

▼ MicroProse

1996 július 18. örökre emlékezetes dátum lesz minden Forma 1 rajongó számára.

Nem egy jövőbeni kiváló pilóta született ezen a napon (bár... ki tudja?), hanem sokadszori határidőcsúszás után végre megjelent a MicroProse Forma 1-es játéka, a GP2.

Mire ez ■ cikk megjelenik, addigra a játék már betölti második életévét, kissé igazságtalan lenne mai szemmel értékelni, ezért bizonyos dolgokkal szemben igyekszem majd egy kissé elnézőbb lenni. A játék előző része hatalmas sikereket aratott mind Amigán, mind PC-n, talán az első igazi Forma 1-es szimulátornak tekinthető.



senyautó hangját egyáltalán nem hallhatjuk! Ez bizony elég nagy hiba és sokat levon a játék élethűségéből.

Az FIG sikerét többek között annak is köszönhetjük, hogy hihetetlenül élvezetes volt az autózás vele. Az autók élet-hűven viselkedtek és ha az ember megtanulta a pályát, képes volt akár órákig is körözni rajta, hogy megjavítsa az addigi legjobb idejét. Ez az érzés a GP2-ben sem változott sokat. ■ játékos tényleg úgy érzi, hogy egy bivalyerős motorral felszerelt autóban ül, elég egy óvatlan mozdulat és máris otthagya a fele gumit az aszfalton, vagy rosszabb esetben ■ baleseti sebeszeten találja magát. A gép által irányított járművek mozgása azonban egy kicsit tökéletlen, néha teljesen váratlanul belénk szállnak hátulról, vagy olyan helyen előznek, ahol az egyszerűen lehetetlen. Az FIGP-hez képest a játék nehezedett, jóval több küzdelem kell ahhoz, hogy Pro fokozatban elsőként száguldjunk át a célvonalon. Akik a multiplayer játékok szeretik, azoknak rossz lehet az ■ hír, hogy a játékban csak modesmes és soros kábeles kapcsolat kapott helyet, hálózatos nem.

A játékban négyféle üzemmódban versenyezhetünk: gyakorlás, gyors verseny, nem bajnoki futam és teljes bajnokság. A GP2-ben ■ vezetési segéd-opciók teljes skálája kapott helyet, az automata sebességváltótól kezdve, az elpusztíthatatlan autótól egészen az ideális iv megjelentetéséig. A boxutcában történő gyorshajtasért vagy a veszélyes vezetésért büntetést kapunk, de azért is kényszerpípenőre küldhetnek bennünket, ha túl sok kanyart vágunk le a pályából. Az ütközések megvalósítása is jól sikerült, akik csak azért játszanak autós játékokkal, hogy minél nagyobb balesetet okozzanak, azoknak elárulom, hogy nekem sikerült olyan karambolt okoznom, amely után az autóból csak ■ vezetőülés (!) maradt meg. A 20 másodperces visszajátzás is elég arra, hogy ■ legvadabb (vagy a legszebb) mutatványokat újra megnézzük.

Akkor az autót szeretik szerezni, barkácsolni, azok a mennyországban érezhetik magukat, mert szinte az utolsó csavarig beleszólhatnak a gép beállításába. A kézikönyvben



részletes útmutatást olvashatunk arról, hogy mely alkatrészt állításával mit érhetünk el. Negatívum, hogy ■ játék 1996-ban jelent meg, mégis az 1994-es versenyévi adatait tartalmazza. A GP2 néhány apró hibájától eltekintve, korához képest tökéletes játék. Geoff Crammond remek munkát végzett, a rajongók pedig már vágyakozva gondolnak a hamarosan megjelenő GP3-ra.

KÉT OLYAN
FORMA 1-ES
JÁTÉKOT
JEGYEZHETTEK
FEL EDDIG AZ
ÉVKÖNYVEK,
AMELYEK
SZÍNVONALUK-
BAN MESSZE
KIEMELKEDTEK
■ TÖBBIEK
KÖZÜL. ELLIK
■ MICROPROSE
FORMULA ONE
GRAND PRIX II-JE,
ÉS ■ UBI SOFT
GONDOZÁSÁBAN
MEGJELENT
FI RACING
SIMULATION.
A KÖVETKEZŐK-
BEN IGYEKSZÜNK
RÉSZLETEN
BEMUTATNI
AZ EMLÍTETT
JÁTÉKOKAT,
KIEMELVE
NEGATÍV
ÉS POZITÍV
TULAJDON-
SÁGAIKAT.



vel a program akkor jelent meg, amikor a mezei játékos meg nem hallott olyan dolgokról, mint Voodoo, 3Dfx vagy Direct3D, a gyönyörű és nagylevelbontású truecolor grafikához szokott szemünknek kissé szegényesnek fog tűnni a játék 320x200x256-os felbontása. Igaz, hogy van SVGA (640x480) opciója a programnak, de ebben éppen arról kell lemondanunk, ami az ilyen típusú játékoknál az egyik legfontosabb tényező, a sebességérzet. Míg sima VGA-ban a játék tökéletes futtatásához bőven elegendő egy 486DX2/66, addig az SVGA üzemmód még egy P233 MMX-en sem biztosít teljesen folyamatos mozgást. Aki a sebesség megszállottja, az előbb vagy utóbb ugysis vissza fog kapcsolni sima VGA-ba, mivel folyamatos megjelenítés esetén a versenyautó irányítása is jóval könnyebb.

Amikor a játék első része megjelent, ■ Soundblaster hangkártya még csak álom volt a játékosok nagy többsége számára. Valószínűleg ezen okokból nem támogatott a játék semmilyen hangkártját, csak a PC hangszóróján keresztül volt hajlandó megszólalni. Később patch-ek segítségével ezt ■ hibát kiküszöbölték, de a hangeffektek elég primitívek maradtak, az összes hanghatást a Soundblaster FM chipnek segítségével állították elő, nem véletlen, hogy ez semmilyen nyomot nem hagyott ■ játékosokban. A GP2-ben azonban orvoslották a hibát, mind a zene, mind a digitalizált hangok jóra sikerültek, talán egyetlen (de nagy) hiba a játék audio rendszerében, hogy a többi ver-

F1 Racing Simulation

▼ Ubi Soft

Amikor az Ubi Soft FIRS-e megjelent, első ránézésre úgy tűnt, hogy ■ készítőik rengeteget játszottak a GP2-vel és igyekeztek annak hibáit kiküszöbölni, illetve az abból hiányzó dolgokat beleépíteni saját programjukba.



legnagyobb újítás természetesen ■ grafikában keresendő. Egy 3Dfx kártya aktív közreműködésével a játékok már egy közepes Pentiumon (166) is csodákra képes. A pályákon használt textúrák kiválóak, remek újítás az is, hogy az ideális ívet nem egy fehér csík, hanem egy keréknyom jelzi, így az ember kevésbé érzi magát csalónak, ha bekapcsolja ezt a segítő opciót. Az időjárás megvalósítása remek. ■ nap ■ szemünkbe süt és elvakít, néha felhők jelennek meg az égen. A ködös pálya egyszerűen gyönyörű, de ennél is jobb az eső-effekt. A látvány és az autó viselkedése tökéletesen megoldott. ■ gépek vízfűgőnyit húznak maguk után, a kanyarokban pedig jóval egyszerűbb kicsúszni, mint ■ száraz pályán.

Hogy a készítőik mennyire figyeltek a grafikai részletekre, azt abból is lemérhetjük, ha belehajtunk a fűbe, akkor az autók gumijába fűszálak ragadnak, néhány pályán pedig óriás kivetítők is vannak, amelyeken akár saját magunkat is láthatjuk! Grafikai téren találkozhatunk azonban pár gyengébben megoldott dologgal is. Néhány pályán a háttér-textúra elég furcsára sikeredett (érdemes megnézni az ausztrál pályát)... Amikor hírtelen gyorsítunk vagy fékezünk, a kocsi természetesen keréknyomot hagy maga után az aszfalton. Ez remek lenne, de a nyomok pár kör múlva - ismeretlen oknál fogva - eltűnnek a pályáról. Az eső- és a hagyományos gumik között semmiféle látványbeli különbséget nem tapasztalhatunk a vezetőülésből nézve (pedig van).

A motorhang is rendben van, bár nem szól olyan jól, mint a GP2-ben. Szerencsére a MicroProse programjával ellentétben itt már a motor autó hangja is hallható, ez azért is jó, mert a tükrök valamivel kisebbek mint ■ GP2-ben, így a hátulról jövő támadásokra jobban tudunk figyelni. A többi hang-effekt is jó, különösen a recsegés, ami akkor hallható, amikor az autó alja hozzáér valamihez, valamint a motor „visítása”, amikor alacsonyabb sebességfokozatba kapcsolunk.

Az autó konfigurálása legalább annyira részletes, mint a GP2-ben. Beállíthatjuk többek között az üzemanyag mennyiségét, a kormányzás érzékenységet, a gumik típusát (4 fajta + 1 esőgumi), a légterelőző szögét, a fékek egyensúlyát, a sebességfokozatokat vagy a motor maximális fordulatszámát. A valódi Forma 1-es versenyekhez hasonlóan megtevezhetjük azt, hogy milyen sűrűn állunk ki a

boxutcába tankolni, illetve kerek cserélni. A szerelők ilyenkor rádióon „beszólnak”, hogy mikor kell menünk elvégezni a javításokat.

A többi forma 1-es játékhoz hasonlóan itt is találhatunk segítő funkciókat, amiket akár verseny közben is ki-be kapcsolgathatunk. Kérhetünk automata sebességváltót, kipörgésgátlót, kicsúszásgátlót, ABS-t és kormányzási segítségét is.

Egy Forma 1 szimulátorhoz hozzátartozik az is, hogy ■ számítógép által irányított versenyzők élethűen viselkedjenek, ne csináljanak olyan dolgokat, amelyeket egy valódi pilóta nem tenné meg. Az FIRS-ben ezt is jól oldották meg, a gép által kormányzott autók igitelnek elkerülni a baleseteket, nem csattannak belénk hátulról, jóval defenzívábban vezetnek, mint ■ GP2 pilótái. Ha nagyon összetorlódnak az autók egy utközés miatt, a gépi versenyzők még tolatnak (!) is, hogy minél előbb visszatérjenek a versenybe.

A briliáns grafikai megjelenítés miatt már magát a versenyt nézni is élvezet. Bármikor átluthatunk egy másik autóba és onnan követhetjük ■ további eseményeket. Ilyenkor az egész egy TV közvetítésre emlékeztet, pontosan úgy néz ki az egész, mint egy igazi forma 1-es futam. Egyetlen apró hiányérzetem van csak a játék valóságosságával kapcsolatban, mégpedig az, hogy a programban nem szerepel két zászló, amelyet a lassan haladó versenyzőknek szoktak lengetni, hogy engedjék el a mögöttük haladót. A kinek bírja a



számítógépe, az bekapcsolhatja a visszajátzás funkcióit is, amelynek segítségével az utolsó 30 mp történéseit lehet egy file-ba elmenteni. Ennek visszajátzása közben láthatjuk igazán, hogy mire képes a 3Dfx, hiszen a kamerát valós időben 360 fokban szabadon forgathatjuk.

Sok jó tulajdonsága mellett a programnak persze van pár apró hiányossága is. A játék menürendszer szépen kidolgozott és áttekinthető, de valamilyen oknál fogva elég lassan reagál a parancsainkra. Egy másik érdekesség, hogy a gép által irányított pilóták közül a francia Alesi nyeri messze a legtöbb futamot. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a programot franciák fejlesztették...

KONKLÚZIÓ, INYVÉRT HELLFIKET SZERESSEM

Grafikai megjelenítésében egyértelműen a Ubi Soft programja a jobb, ez nem (csak) az alkotók, hanem a 3Dfx kártya érdeme is. A GP2 még SVGA módban sem tudja megközelíteni vetélytársát. Ezt csak egy kicsit tudja ellensúlyozni, hogy a GP2 hardver követelményei jóval alacsonyabbak, mint az F1RS-é. A hangeffektek valamivel élethűbbnek tűnnek a GP2-ben (legalábbis a motorok jobban dübörögnek), de a többi autó hangjának hiánya elég sokat nyom a latban.

A GP2-ből nagyon hiányzik az időjárás változása, hiszen rengeteget dob az F1RS-ben a hangulaton az, hogy vajon milyen gumival induljunk el, ha a verseny kezdetekor felhős az idő? Vajon esni fog vagy pillanatokon belül kitisztul az idő?

A beállítási lehetőségek mind a két játékban igazán részletesek, ebben a versenyszámban nem is nagyon lehet győztest hirdetni.

A valószerűséget nehéz összehasonlítani (bevallom, még soha nem vezettem forma 1-es autót), de úgy érzem, hogy mindkét program igen közel áll a valósághoz. A versenyzés a GP2-ben kicsit talán könnyebb, mint az F1RS-ben, ez a nagyobb visszapihlantó tükröknek is köszönhető. A pályák mind a két programban kísértetiesen emlékeztetnek az eredetiekre, de úgy érzem, hogy a GP2 pályái közelebb állnak a valósághoz, ez különösen a „dombos” szakaszokon érezhető.

Az előzőekből kiderült, hogy nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy melyik játék jobb a másiknál. Az Ubi Soft játéka több szempont alapján előrébb végzett, de ne felejtjük el azt sem, hogy kb. másfél évvel később jelent meg, mint a GP2. Talán majd a Grand Prix III visszaszerzi a pole positiont az F1RS-től...

■ FEJLŐDÉS ÚGY LÁTSZIK TÖRETLEN, TÖBB CÉG ■ FEJLESZT FORMA 1-ES JÁTÉKOT.

EZEK KÖZÜL SZERETNÉNK MOST BEMUTATNI HÁRMAT, A PSYGNOSIS FÉLE FORMULA 1 '98-AT,

AZ INTERGAMES ÁLTAL FEJLESZTETT PROST GRAND PRIX-T ÉS A MICROPROSE GRAND PRIX 3-ÁT.

EZEK KÖZÜL KETTŐNEK MÁR VANNAK ELŐDEI (GP3 ÉS F1 '98),

DE VAN EGY TELJESEN ÚJ VERSENYZŐ IS (PROST GRAND PRIX).

Formula 1 '98

▼ Psychosis

A Psychosis Formula 1 sorozatának előző tagja kétségkívül a „száguldó cirkusz” egyik leglátványosabb feldolgozása volt. A készítőik akkor nem igazán törődtek azzal, hogy élethű játékot készítsenek, a versenynek elég arcade jellege volt, kevés lehetőség volt az autó szerelésére, állítgatására. Az előzetes hírek alapján úgy tűnik, tanulnak a hibáikból, mert a Formula 1 '98-ban orvosolták az előző részek hiányosságait.

A játék legnagyobb újtása lesz, hogy a számítógép által irányított pilóták jóval intelligensebbek lesznek a korábbiaknál, tanulnak hibáikból és ha valamelyik kanyarban ravaszul megelőztük őket, akkor a következő körben már figyelni fognak arra, hogy lezárják azt a helyet, a mögöttük haladók elől. A játéknak nemcsak előre rögzített nehézségi fokozatai lesznek, lesz egy olyan mód is, ahol a gép által irányított ellenfelek a mi tudásunkhoz hasonlóan fognak vezetni. Ha lassan haladunk, akkor ők sem sietnek, ha pedig rákapcsolunk és csikorgó kerekkel veszünk be minden kanyart, akkor ők is kockáztatni fognak!

Sok kritikát kaptak a készítő azzal kapcsolatban, hogy az előző részekben az autó néha nem

éppen a fizika törvényei szerint viselkedett a pályán. Ennek eredményeképpen a fizikai modell teljesen átdolgozták. Végre működni fognak a visszapihlantó tükrök is és a műszerfal is!

Valószínű kommentár már az F1 '97-ben is volt, de ez elég hamar monotonná vált a kevés hangminta miatt. A '98-ban kb. négyszer annyi szöveg lesz, mint elődjében.

Nemcsak a pályán, hanem azon kívül is lesznek változások. A szerelők mozgása a motion capture technológia felhasználásának köszönhetően élethűbb lesz, mint valaha. A programban az 1998-as idény összes pályája és pilótája benne lesz, reméljük már Jacques Villeneuve sem marad ki belőle. Az előzetes hírek alapján a játék 1998 októberében fog megjelenni.



Prost Grand Prix

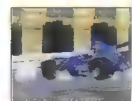
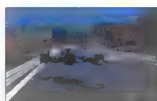
▼ Infogrames

Az Infogrames is szeretne bekapcsolódni a számítógépes Forma 1-es vérkörébe. Ehhez megnyerték az egykori többszörös világbajnok Alain Prostot, akinek mostanra már saját Forma 1-es csapata lett. Szerencsére Prost nemcsak a nevét adta a játékhoz, hanem tanácsaival és tapasztalataival igyekszik közreműködni abban, hogy a játék minél élethűbb legyen.

A játékban rengeteg opció lesz annak érdekében, hogy a kezdőtől a haladóg mindenki megtalálja a saját tudásának megfelelő nehézségi fokozatot. A változó időjárási körülmények lassan már alapkövetelménynek fognak számítani egy magára valamit is adó Forma 1-es programban, így ez a lehetőség az új játékból sem maradhat ki. Nemcsak az esővel, illetve a köddel kell megküzdenie a vállalkozó kedvű pilótának, hanem a széllel is! A program minden ismertebb hálózati protokollt támogatni fog, amelyeken keresztül maximum négyen versenyezhetnek egymás ellen.

A versenyt, illetve a visszajátzásokat kilenc különböző kameránézetből tekinthetjük meg. A megfelelő látvány előállításához azonban szükségünk lesz egy 3Dfx kártyára is.

(Az itt látható képek a Prost Grand Prix-ről készültek)



Formula One Grand Prix 3

▼ Infogrames

Az Infogrames is szeretne bekapcsolódni a számítógépes Forma 1-es vérkörébe. Ehhez megnyerték az egykori többszörös világbajnok Alain Prostot, akinek mostanra már saját Forma 1-es csapata lett. Szerencsére Prost nemcsak a nevét adta a játékhoz, hanem tanácsaival és tapasztalataival igyekszik közreműködni abban, hogy a játék minél élethűbb legyen.

AZ ELŐZŐEKBL TISZTÁN LÁTHATÓ, MILYEN IS LESZ A FORMA 1-ES JÁTEKOK KÖVETKEZŐ NEMZEDÉKE.

■ KÉSZÍTŐK MIND LÁTVÁNYBAN, MIND TARTALOMBAN MINÉL KÖZELEBB SZERETNÉNEK JUTNI

A VALÓSÁGOS VERSENYEKHEZ. HOGY AZ EMLÍTETT JÁTEKOK KÖZÜL MELYIK LESZ A NYERŐ,

AZT MÉG NEM LEHET MEGJÓSNOLNI, CSAK TALÁLGATNI TUDUNK. AZ BIZTOS, HOGY A GP

ÉS ■ PSYGNOSIS FÉLE F1 '98 ELŐNNYEL INDUL ■ VERSENYBEN, HISZEN EZEKNEK A JÁTEKOKNAK

■ KÉSZÍTŐI MÁR BI ZONYÍTOTTÁK, HOGY TUDNAK REMEK PROGRAMOKAT KÉSZÍTENI.

■ LEGNAGYOBB ELVÁRÁS A GP3-MAL KAPCSOLATBAN VAN, MINDENKI KÍVÁNCSI

HOGY MI LESZ A VÉGEREDMÉNYE ANNAK, HA A LÁTVÁNYT IS MEGFELELŐ SZINTRE EMELIK.

Johnny Herbert's GRAND PRIX



még fiatal holland cég. ■ Midas is szeretne bekapcsolódni a „száguldó cirksuszba” hamarosan megjelenő Forma 1-es programjával. A Johnny Herbert's Grand Prix-vel. Mint a játék nevéből is kiderül, sikerült megnyerniük Johnny Herbertet, a Sauber-Petronas csapat pilótáját.

hogy működjön közre a program készítésénél, és tanácsaival, valamint tapasztalataival segítse elő azt, hogy minél jobban sikerüljön az alkotóknak szimulálniuk egy Forma 1-es versenyautó viselkedését. Sajnos a cég a többi versenyző, a csapatok vagy a pályák nevének használatát nem vásárolta meg a FIA-tól, így azok – legnagyobb bánatunkra – nem szerepelnek a játékban.

Senki se ijedjen meg, a pályák benne vannak a programban, csak azok nevének használatát nem engedélyezték, de azt hiszem, hogy ez nem

olyan nagy gond, hiszen valószínűleg senkit sem fog zavarni, hogy a játékok nem azt írja ki, hogy a Hungaroringen versenyzünk, hanem azt, hogy a magyarországi pályán. A pilóták nevének hiányát (természetesen Johnny Herberten kívül) úgy oldották meg az alkotók, hogy az elmesés „Driver 1”-nek, „Driver 2”-nek és így tovább elnevezett versenyzők nevével kedvünk szerint módosíthatjuk. Ezeket a módosításokat elmenthetjük, így elég egyszer átírni a neveket. Akit komolyabban érdekel a játék, ennyi idő biztos rá tud szálni.

A játékban alapvetően három fajta versenyzési mód van: a training, a weekend race és a championship season. Az elsőben – mint a neve is mutatja – az autó alapvető kezelésével és a pályákkal ismerkedhetünk meg. Illyenkor a Johnny Herbert által irányított autót kell követnünk a pályán. Célunk az, hogy a gép autójához minél közelebb autózunk, anélkül, hogy nekikennénk vagy megelőznénk azt. Ha túlságos-

san lemaradnánk, esetleg kiszállnánk a pályáról, a játék által irányított autó előzekényen bevár minket és tovább folytathatjuk a gyakorlást. Ebben az üzemmódban az összes segítő üzemmód is be van kapcsolva. Ilyen az ideális ív, amely a legjobb, leggyorsabban autózható utat mutatja egy szaggatott vonallal, vagy az automatikus fékezés, amely a kanyarok előtt óvatossá lassít nekünk, ha esetleg a száguldás mámoren elfelejtettünk volna a kilométerórát pillantani. A harmadik – egyben utolsó – segítő opció, a megfelelő sebességfokozat megjelenítése. Ilyenkor a képernyő jobb oldalán megjelenő szám mutatja, hogy a számítógép szerint milyen fokozatban kellene éppen autózni.

Ha már úgy érezzük, hogy megfelelően tudjuk követni a gép által irányított autót az úres pályán, akkor jöhet a igazi verseny, a weekend race. Ilyenkor egy teljes futamot játszhatunk végig, a szabadedzés kezdettől egészen a verseny végéig. A hétvége a pénteki szabadedzéssel kezdődik, amikor 100 környi versenydíó áll rendelkezésünkre, hogy autónkat minél inkább „formába hozzuk” a vasárnapi futamra. A különböző beállítások segítségével kell a versenyautót a segítség és az időjárás paramétereinek megfelelően előkészíteni. A szabadedzésen az autó beállítását a pálya bármely pontján elvégezhetjük, majd ismét menve egy kört, összehasonlíthatjuk az aktuális időeredményünket a korábbiakkal. Amikor úgy érezzük, hogy már nem tudjuk tovább tuningolni az autót, az utolsó lőerőket is kipróbáljuk belőle és mindig az utolsó utáni pillanatban fekéztünk a kanyar előtt, akkor továbbléphetünk a szabozati időmérő edzésre, ahol a hétvége során először lesz alkalmunk tömeges karambolt okozni, lévén itt találkoznak először más versenyautókkal. Csakúgy mint a valós életben az időmérő edzés már taktikázást is kíván. Legfeljebb hat kör mehetünk a pályán és célunk természetesen a minél jobb idő elérése lesz. A körök között módosíthatjuk autónk beállítását, de ezt most már csak a boxban tehetjük meg. Amíg ott várakozunk, hogy megtisztuljon a pálya, nyomom követhetjük a gép által irányított versenyzők szereplését és az aktuális legjobb időket is. Ha vége az edzésnek, vagy elégedettek vagyunk az eredménnyel, továbbléphetünk a vasárnapi versenyre. A futam lehet 3, 5 és 10 körös, valamint teljes hosszúságú is, ami kb. 250 km-nek felel meg. A verseny érdekessége, hogy 10 mp-es kisbüntetések kaphatunk, ha valamilyen szabálytalanságot követünk el (pl. a dőlt lámpa előtt indulunk a rajtnál), ilyenkor a boxutcaiban teljesen meg kell állni, csak a megadott idő után indulhatunk tovább. Ha nem tesszük eleget a büntetésnek, akár ki is zárhatnak a versenyből! Célnak természetesen a minél jobb helyezések elérése, de ehhez igencsak kapzkodniuk kell, mert a legerősebb fokozatban a gép által irányított pilóták viselkedése már erősen Schumacher idézi, nem éppen a defenzív vezetési stílus lesz a jellemző rájuk.

A harmadik játékmód a teljes világbajnokság végigjátszása lesz, ez weekend race-ek összességéből áll, ezért nem is érdemes sok szót vesztegetni rá, az arról írt vonatkozások ezekre a versenyekre is. Egyetlen érdekességet említenék meg, ami eltér az igazi Forma 1-től, nevezetesen azt, hogy az első végzett versenyzők több pontot kapnak mint ott. A Forma 1-ben az első hat helyezett ugye 10, 6, 4, 3, 2 és 1 pontot kap. Johnny Herbert's Grand Prix-ben ez 12, 8, 6, 4, 2 és 1-re módosult.

Korábban már tettem említést az autó beállításának lehetőségeiről. Hat főbb ponton avatkozhatunk a mérnökök munkájába, és tehetjük teljesen tönkre több éves kísérletezésük eredményét pár jól sikerült módosítással.

Az első módosítási lehetőség a légtérlelőknél lehetséges. Ezek a „szárnyak” azok, amelyek lényegében „lenyomják” az autót a pályára. Egy gyorsabb pályán a légtérlelőket lejjebb kell állítani, mert ezáltal növekszik az autó „tapadása” és a sebessége. A lassabb utakon (pl. Hungaroring), a légtérlelőket feljebb állításával növelhető a gép kormányozhatósága és stabilitása a kanyarokban a végsebesség rovására.

A következő állítási lehetőségeket a guminkal végezhetjük. Gyorsabb pályára ajánlott a keményebb gumi, míg kanyargósabb terepen, illetve edzés közben érdemes a puhábbat választani. Puhább gumikkal gyorsabban halad az autó és könnyebb kormányozni is, de ezek hamarabb elkopnak, mint keményebb társaik. Ha úgy döntöttünk a versenyre elegendő, hogy kevesebb üzemanyaggal indulunk neki a futamnak, de menet közben többször tankolunk, akkor is érdemes a jobb menetteljesítmény miatt a puhább gumikat választani, mivel ha kimegyünk a boxutcaba benziniért, egyúttal kerek is tudunk cserélni.

Ezzel el is érkeztünk a következő beállításhoz, az üzemanyag mennyiségéhez. Mint már említettem, érdemes a gumik kopását és az üzemanyag fogyasztását minél jobban összehangolni. Edzésre érdemes az abszolút minimumot tankolni, a versenyre pedig jó lesz figyelembe venni, hogy a Forma 1-es autók öt liter benzint fogyasztanak el egy átlagos kör alatt. (Ebből ki lehet számolni, hogy mennyit is „esznek” százon...)

A következő beállítási lehetőség a fékek egyensúlyának változtatása. Akkor sikerült ezt jól beállítanunk, ha minél jobb fékhatást el tudunk érni anélkül, hogy elveszítenénk uralmunkat az autó fölött. Nem árt azonban figyelembe vennünk, hogy a fékhatás erősen függ még a gumik típusától és állapotától. A hirtelen fékezés és kicsúszások természetesen erősen igénybe veszik a gumikat is.

A kormány szögét is beállíthatjuk. Ezzel lehet befolyásolni azt, hogy mennyire lehesen maximálisan elforgatni az első kerekeket. Ennek az autó irányítására van hatása, nagyobb érték beállításával gyorsabban tudunk irányt változtatni, de érzékenyebb is lesz az autó a hirtelen mozdulatokra.

Az utolsó állítási lehetőséget a sebességváltónál találjuk, itt a sebességfokozatok áttételeit változtathatjuk meg. A magasabb érték azt jelenti, hogy nagyobb az autó végsebessége, de lassabban gyorsul. Ezek a beállítások leginkább tapasztalat alapján módosíthatók, ha azt vesszük észre, hogy egy hosszú egyenesben elfogy a lőerő hatodik sebességfokozatban, akkor érdemes erre felkotorászni.

Annak ellenére, hogy a programban nincsenek benne az igazi pilóták és pályák nevei, a játék maga életlenül szimulálja a Forma 1 világát, a vezetéstől egészen a beállítások szinte véglen számú variációjáig. A játék érdekessége még, hogy opszott képernyőn is játszhatunk egyszerűen egy gépen.



| TECHNIKAI JELLEMZŐK | Működés |
|-----------------------------|-------------------|
| Hardverigény | MDAS Interactive |
| P120 • 16 Mb RAM • | Grafika nagyon jó |
| 16 Mb HD | Hangja is jó |
| 3D-kompatibilis 3Dfx | Összetettség |
| Multiplayer 2-6 | Összetettség |
| Utasítások | |
| még nincs adat | |
| Ismeretlen eredeti dedikált | |
| Johnny Herbert fotó | |

MEEN MASTER STINDI LED

A REAL-TIME STRATÉGIÁK ELSZÜRKÜLT VILÁGÁRA



fel. elit
amint
az klánt.
a Arthur
a
az a mindenki az

A székelyek a magyar nyelv és irodalom tanterv szerint tanítják a magyar nyelvet és irodalmat. Miért? Mert a magyar nyelv és irodalom az egyik legfontosabb eszköze a kultúra átadásának és a nemzeti identitás erősítésének. A magyar nyelv és irodalom tanítása nemcsak a nyelvi és irodalmi tudás megszerzéséről szól, hanem a nemzeti értékek, hagyományok és szokások megismeréséről és megőrzéséről is. A magyar nyelv és irodalom tanítása segít a tanulóknak a magukat és a nemzetségüket megismerni, és a nemzeti értékek, hagyományok és szokások megőrzésében részt venni. A magyar nyelv és irodalom tanítása tehát nemcsak a nyelvi és irodalmi tudás megszerzéséről szól, hanem a nemzeti értékek, hagyományok és szokások megismeréséről és megőrzéséről is.



SZÁZTONNÁS BARBIE-BABAK

Wendy és a többi Barbie-k ismét az iskolákban vannak. Más iskolákban, mert itt nincsen se tanár, se igazgató, se tanterv. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok.

A Barbie-k és a többi Barbie-k ismét az iskolákban vannak. Más iskolákban, mert itt nincsen se tanár, se igazgató, se tanterv. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok.

HAT EN IMMÁR KIT VÁLASZSZÁK!

A Barbie-k és a többi Barbie-k ismét az iskolákban vannak. Más iskolákban, mert itt nincsen se tanár, se igazgató, se tanterv. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok.

A Barbie-k és a többi Barbie-k ismét az iskolákban vannak. Más iskolákban, mert itt nincsen se tanár, se igazgató, se tanterv. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok.

A Barbie-k és a többi Barbie-k ismét az iskolákban vannak. Más iskolákban, mert itt nincsen se tanár, se igazgató, se tanterv. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok. Más iskolákban, mert itt nincsenek szünetek, és nem merülnek fel a tanítási feladatok.



A Commando nagyobb testvére. Átlagos tulajdonságai miatt az egyik legelterjedtebb típus, a Mechek közkatonája.

Mi is nagy hasznát vesszük majd,

hiszen rengeteg szerepkörben tudjuk alkalmazni.

CATAPULT



Társai közvetlen támogatásáért felelős, két lábon járó tüzérség. Alapfelszerelése képessé teszi, hogy távolról semmisítse meg célpontjait.

Közelharcban viszont

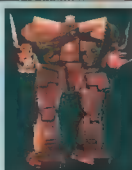
– megfelelő mennyiségű fegyver hiányában – meglehetősen hátrányba kerül.

JAGERMECH



A másik távolsági specialista. A Catapulttal ellentétben azonban nála nem jár jól az sem, akinek sikerül ■ közelébe férkőznie, mert féltelmetes páncéljának

köszönhetően nagyon sokáig képes ellenállni az ellenséges támadásoknak.

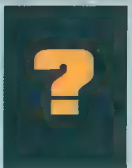


Elérkeztünk a Mechek legnehezebb képviselőihez.

A 16 méteres óriás fegyverárzenája segítségével elsősorban ■ védelmi vonalak áttörésénél

jeleskedik, de a játékban gyakorlatilag bárminek nekimehetünk vele.

ATLAS



Névadójaival ellentétben az égből tot nem bírná megtartani, ám nincs az az ellenség, amelyik ezt a száztónnás titánt képes volna feltartani.

Ha lehet, használjuk olyan helyeken, ahol a gyorsaság másodlagos tényező.



diszszemle

The Reckoning

▼ Activision



A MAJOMSZÖRNYET CSAK VILLANYPÁSZTORRAL LEHET MEGFÉKEZNI

egjött hát végre az első küldetéslemez a Quake 2-höz. A játék megjelenése óta eltelt fél évben megismerték az engine minden apró előnyét és hátrányát, így várható volt, hogy amit a Quake 2 motorból ki lehet hozni, az ebben a kiegészítőben benne lesz.

A bevezető mozi után (a keretsztori egy az egyben megegyezik a Quake 2-ével...) nézzük a játékok. Mint minden küldetéslemezben, itt is vannak új fegyverek. Egész pontosan kettő darab. Az egyik egy újfajta rakétavető, ami

nem egy, hanem két rakétát lő ki egyszerre (roppant eredeti)... A másik egy pattogó lövedéket lőő sorozatfegyver, ami ugyanolyan, mint amilyen a Hexen 2-ben is volt már. Ugyanolyan használhatatlan is, mert a lövedékek kicsit sebeznek, és nehezebb eltalálni valakit vele, mint mondjuk egy machinegunnal. Esetleg menekülés közben beszórhatunk egy szűk folyosót vele. ■ pattogás miatt nem kell nagyon céloznunk.

Új szörnyeket is terveztek, hasonlóan eredeti kivitelezésben. Teljesen új típusú ellenfélből egyetlen egyet tudtam megismerni, a többi (2-3 darab) régebbi ellenfelek újrarajzolása.

Olyan ötletekkel találkozhatunk, mint ■ lézerpázzsal rendelkező Tank, akit sokkal tovább kell lönnünk, mint Quake 2-beli megfelelőjét. Új Enforcerral is találkozhatunk, sugárfegyvert használ, aminek megvan az a jó tulajdonsága, hogy mindig eltalál. Érdekes harcolni ellene, nagyjából a „kétszer el kell találni

messziről, de közben ő lő egyet, ezért mindig, mit csinál, vesztini fogok 10 HP-t és 4 shotgun ammót” gondolatmenetet kell követni. Itt aztán van kihívás! Sajnos, ha végigvisszük a játékok, akkor sem számíthatunk új főszörnyre, a Quake 2 eredeti Matroxát vagy az ikerstívert kell újra eliminálnunk.

Egy küldetéslemez igazi újdonságát az új falkészlet adhatja meg, hiszen így sikerülhet az eredeti játéktól eltérő hangulatot létrehozni. A készítő itt sem alkottak különösebben nagyot, 4-5 féle új rajz van a játékban, azok is nagyon hasonlítanak az eredetiekre. Talán a külvilági és a barlang elem az, ami jól sikerült, de ez nem túl sok...

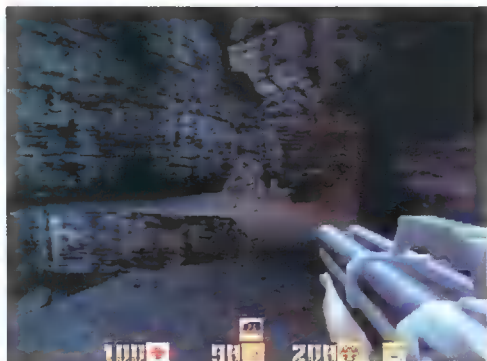
Már a Doom 2-vel kapcsolatban is voltak olyan elvárások, hogy legyenek külvilági pályák. Nos, a Reckoning készítői is készítettek ilyeneket, természetesen az eddigi megoldások stílusában. A külvilági pályák ugyanolyan vékony kanyonokban játszódnak, mint a belsők, a bázison játszódoak. Fel kellett volna ismerni, hogy a szabadtéri pálya nem azt jelenti, hogy a plafon-textúra helyett ég-textúrát rakok a szinttervezővel, hanem elsősorban hatalmas nyílt térségeket.

Nem egészen értem, miért hiszik azt a készítő, hogy egy játék annál jobb, minél többször kell visszatölteni az előző állást. Már easy fokozaton nagyon nehéz a játék, profi quakereket is rendszeresen meg tud izzasztani. A jól megtervezett pálya sem abban merül ki, hogy minden kanyarba főszörnyet rakok, aztán hadd szenvedjen a szegény játékos. Az Unrealle ellentétben itt semmiféle funkciója nincs a szörnyeknek, teljesen illogikus az, hogy ott vannak, ahol vannak, messziről látsszik egyetlen feladatuk: hogy a tisztelt főhős kiirtsa őket.

Új deathmatch pályákat is mellékeltek, hiszen egy kiegészítőbe az is dukál. Hatalmas arénák ezek (egyértelműen internetes játékra tervezték őket), a legkisebbre is minimum 16 játékos kell. Azért legalább egy f2f pályát mellékelhettek volna. Ezek mellett azt már egyenesen kitolárnak érzem, hogy az egyik pálya nem más, mint az internetről ingyenesen letölthető DM-szintek egyike (The Edge), csak raktak bele egy új folyosót.

A véleményem tömören: aki nem tud játékokat tervezni és semmilyen egyéni ötlete sincs, az ne is kezdjen bele. Egyszerűen égés az id-nek, hogy az Unrealle egy időben ez jelent meg, ezt tudták szembesíttatni vele. Ez volt az első Quake 2 küldetéslemez, remélem a következőket már nem a Xatrix fogja készíteni...

endesEGDE



CSALÁD-
LÁTOGATÁSON
MAJOMÉKNÁL

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény

P90 • 16 Mb RAM

100 Mb HDD

3Dx, 3Dx

PowerVR

PowerVR

sok játékos, internet

Dokumentáció

30 oldal CD-booklet

Quake II szükséges

Activision

nagyon jó

Hangulat: jó

Összetettségi

közepes

68

ELECTRONIC ARTS®

A szuperszámítógép újra támad
PC-n és Sony PlayStation-on!
3D stratégia a klasszikus filmsiker alapján!
Az első teljesen térbeli stratégiai játék
Hamarosan megjelenik magyar kézikönyvvel!

20 évvel ezelőtt már egyszer ellenünk fordult.
Azt hittük, azóta okosabbak lettünk.
20 év elég a tanulásra.
Neki is...

WARGAMES

INTERACTIVE
STUDIOS



Windows® 95

ECOBIT

Magyarországon kizárólagos forgalmazója az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője.
Minden jog fenntartva! 1998 © Electronic Arts - 1998 © Digital Studios - 1998 © MGM Interactive - EcoBIT
Kizárólagos Forgalmazó: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25. www.ecobit.hu ecobit@ecobit.datanet.hu

X-Files: The Game

▼ L'ÉDITION AYS



Július közepén nem mindennapi eseményre került sor London szívében.

A hamarosan megjelenő X-Files játék bemutatásáról van szó, melyen az Electronic Arts jóvoltából a 15 meghívott újságíró között, Magyarország képviseletében a ZED Magazin is részt vehetett.



Am sokkal Londonba érkezésünket követően kaptunk egy FBI igazolványt és egy szelvéskit hatalmas FBI felirattal a hátán. A feladatunk csupán annyi volt, hogy adott időpontban London egy bizonyos pontján kellett tartózkodnunk, természetesen az FBI dzsekiiben. Valószínűleg mókásan feshettünk, mivel a járőrök nagy része igencsak megmosolyogta a fényképezőgéppel, diktálással és videokamerával felszerelt, tétován állógó „ügynököt”. Mi azért a harminc fókás hőség ellenére is büszkén feszítettünk FBI szerelésünkben, legalábbis az első öt percben, mert utána bizony már azért rimázkodtunk, hogy történjen valami nagyon gyorsan, ellenkező esetben ott helyben sülnék ropogósra.

Szerencsére alig pár percel a megbeszélte időpont után csikorgó kerekkel fékezett elötünk egy elsőfőtített üvegű fekete furgon, pontosan olyan, mint amilyenben a filmekben a lehallgató készülékeket szokták tartani. Ebben persze semmi ilyesmi nem volt, csak egy hatalmas, fekete napszemüveges fiatalember ugyan-csak FBI szerelésben (ő volt a sofőr), meg egy TV, amin a hangulatnak megfelelően a roswelli UFO katasztrófát boncolgató dokumentumfilm ment.

Az autóból szinte lehetetlen volt kilátni, így fogalmunk sem volt, hogy hová visznek bennünket. Mint később kiderült, célunk egy elhagyatott londoni metróállomás volt, ahová persze csak komoly ellenlérzés után lehetett bejutni. Volt itt minden a macrona örkötől kezdve az FBI igazolványok ellenőrzéséig, sőt a végén a metró hangszóróin mondták be, hogy „permission granted, agent Gabor may enter the area...”.

Hamarosan új kísérőt kaptunk egy fehér köpenyes „tudós” személyében, ő vezetett minket végig egy iszonyú hosszú csigalépcsőn le a komplexum gyomrába. Az elhagyatott állomást félelmetesen kidekorálták, az egész tényleg úgy festett, mint egy álcázott titkos objektum. Mindeközben fények játszottak a falon, valahol távolban pedig megszólalt egy magányos szaxofon. Ez a megoldás már a Twin Peaks-ben is bejött, de előben még félelmetesebb volt. Az ember hátán futkázott a hideg, és ismét megerősítést nyert a gondolat, hogy amíg Mulder mászkál ilyen helyeken, addig jó, de én bizony továbbra sem szeretnék FBI ügynök lenni.

Nem számoltuk a lépcsőket, de az biztos, hogy több, mint százal kellett megbirkóznunk, mire egy alsó folyosóra értünk. A fehér köpenyes kivezetett minket a néhai metró peronjára és néhány percre eltűnt. Itt persze mások is álltak, látszólag a soha meg nem érkező metróra vártak. Az érdekes az volt a dologban, hogy ezek az emberek mintha nem is ebből a korból származtak volna. Ruháik alapján talán a negyvenes évek végéről kerülhettek elő és persze pontosan ugyanolyan értetlenül néztek FBI szerelésűnket, mint mi az ő kalapjaikat. Nem tudtuk mit is kéne tennünk, de szerencsére ők néhány véletlennek

tűnő - mégis igen látványos - trükkök remekül elszórakoztattak bennünket. Az egész alig tartott két-három percig, ezután fehér köpenyes barátunk visszatért és ismét védőszármái alá vett bennünket.

Újabb menetelés következett egyre érdekesebb szobák keresztlátás, gyűnyű külsője tartályok és csövek között, mígnem néhány kanyar és elágazás után a folyosó végében feltűnt egy hatalmas fehér sátor. Olyan volt, mint a kutatóbázisokon a steril szoba, még a földre is egy hatalmas nejlonterítő fedték. A titkos bázisokon nyilván ilyen helyen tartják az összes UFO-szerencsétlenséget szenvedett „alien”, de itt sajnos egyetlen savanykás zselatinkapszulát szopogató sectoid sem várt ránk a gumifotelekre süllyedve. Annál inkább ott volt viszont Paul Provenzano, az X-Files játék producere, aki a következő fél órában bemutatta a Fox Interactive legújabb programját...

Nem szeretnék a következő két oldalon szereplő riport elébe szaladni, de talán mint extra magánvélemény elmondhatom, hogy a látottak alapján ez a játék kiemelt figyelmet érdemel az interactive movie-k egyre szűkebb táborában. Persze az X-Aktákat, mint sorozatot mindenképpen kedvelni kell hozzá, de pontosan ez a fantasztikus benne, hiszen így - kis túlzással - mi irhatjuk kedvenceink történetét. Nem újráfelhasználtnak mondanék a szó benne, azaz egy olyan sztorit ismerhetünk meg a hét CD-n, amit Carter úr, a sorozat írója és rendezője kifejezetten a játékhoz készített. Ráadásul nem csak egyféle megoldás létezik, így a döntés mindig a játékos kezében van. Most majd kiderül, hogy ki-ből milyen FBI ügynök válna. Legalábbis elméletben...

Ami a bemutatót illeti, a kalapall az Electronic Arts előtt. Remekül szervezett és kivitelezett esemény volt, mindenki úgy viselkedett velünk, mintha tényleg FBI ügynökök lennénk. Egyetlen színész sem esett ki a szerepéből még akkor sem, ha a szemébe villantottunk a vakuval - bár ez lehet, hogy csak a napszemüveg miatt volt. Szolgálati fegyvert és bilincseket ugyan nem kaptunk - ezt szóval is tettük a szervezőknél - de ezen kívül, minden tökéletes volt. Az egyetlen „szomorú” élményünk az volt, hogy miután véget ért a bemutató és mi ismét az utcán találtuk magunkat egy rakás CD-vel felszerelve, az FBI dzseki látványra továbbra is mosolyt csalt a közelben sétáló londoniak arcára. Hiába, ez nem Amerika. Ott biztosan nagyobb sikerünk lett volna...

LÁM GÁBOR (DEL)



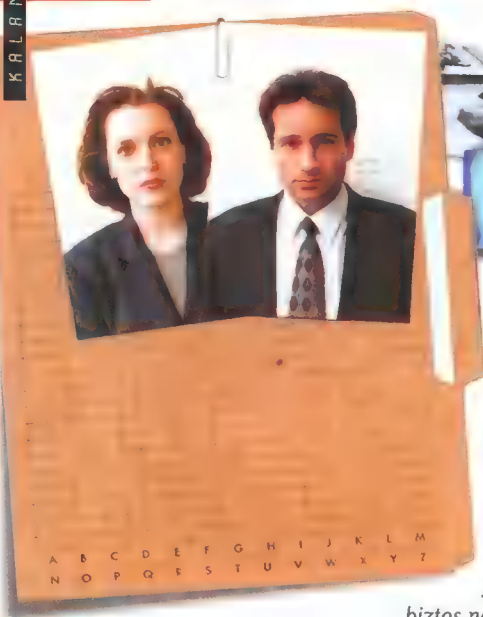
PAUL A FEHÉR SÁTORBAN



AZ OMNÓZUS FEKETE FURGON



FEHÉR KÖPENYES VEZETŐNK



Az X-akták sorozat érdekes felüldülést hozott az egyszeri tv-néző számára a brazil szappanoperák végeláthatatlan tengerében. Sokan vannak akik szeretik,

mások viszont egyszerűen nem bírják elviselni a sorozatot.

Egyvalamiben azonban mindenki egyetért: az X-Akták eredeti ötletre épül. Azok számára, akik nem ismernek a tv-filmeket, pár szó róla:

a sorozat főszereplői, Mulder és Scully az FBI ügynökei, akik az úgynevezett X-aktákkal foglalkoznak. Ebben minden megtalálható amely

az emberiséget nyugtalanítja manapság: földönkívüliek, parapszichológia, nukleáris balesetek, kormánysszintű összeesküvések. A sorozatból készült játékhöz a készítőк megnyerték az X-Files alkotóját, Chris Cartert, a zeneszerző Mark Snow-t, valamint David Duchovny-t és Gillian Andersont (azaz Muldert és Scully-t), hogy működjenek közre a program készítésénél.

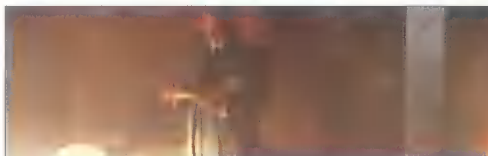
Aki miattuk szerette a sorozatot, biztos nem fog csalódni a játékban sem.



Az igazi rajongók nyilván kíváncsiak, hogy Mulder és Scully mennyit szerepel a játékban. Hát... körülbelül annyit mint amennyit Dennis Hopper a Black Dahlia-ban: nem túl sokat. Akik családottak, azokat kárpótolhatja más szereplők feltűnése, mint Skinner igazgatóhelyettes és a titokzatos X. akivel Mulder találkozott a filmsorozatban. Nyilván mindenki azt várta, hogy a játékban Muldert irányíthatjuk, helyette azonban be kell érünk Craig Willmore-ral, a seattle-i FBI iroda egyik ügynökével. Willmore ügynök nemrégiben vált el feleségétől, munkáját lelkiismeretesen végzi, ám néha kicsit túl komolyan veszi.

A játék elején lejátszott rövid videóból a játékos megtudhatja, hogy Muldernek és Scully-nak nyoma veszett, nem sokkal később az is kiderül, hogy Seattle-be jöttek egy ügyet kivizsgálni, de három napja nem adtak életjelet magukról. Skinner igazgatóhelyettes a helyszínre utazik, hogy a helyi FBI iroda segítségét kérje. Ez a segítség lesz a játékos Craig Willmore személyében. Ahogy haladunk előre a történetben – az X-akták filmekhez hasonlóan –, egyre több ismerős mozzanat tűnik elő: természetfeletti, megmagyarázhatatlan dolgok, kormány-összeesküvés, furcsa halálesetek, rejtélyes betegségek... A játék elején még „egyszerű” csempészbanda elleni akciónak tűnő ügyből a végére egy teljes X-akták sztori kerekedik, annak minden összetevőjével. sok megmagyarázhatatlan dologgal együtt.

A program kezelőfelülete tökéletesen megegyezik a többi hasonló stílusú játékkal. Az animációk kivételével egy állóképben zajlanak az események, ahol mozoghatunk a helyszínek között, vagy megvizsgálhatunk egy tárgyat. A játék elején Willmore ügynök a „hagyományos” FBI felszereléssel rendelkezik: mobiltelefon, fegyver, FBI jelvény, bilincs, zseblámpa, éjjellátó készülék, bizonyítékgyűjtő készlet és a PDA. Ez utóbbi egy mini-számítógép, amelynek segítségével mozoghatunk a helyszínek között, elolvashatjuk elektronikus leveleinket, jegyzeteket készíthetünk, és található benne egy címjegyzék is. Az előbb említett felszerelések egyébként meglepően jól működnek, ha találunk egy telefonszámot, azt felhívhatjuk a telefonunkon, e-mail-eket küldözgethetünk és általában választ is kapunk rájuk. (Egyszer megpróbáltam Willmore ügynök feleségét felhívni a céges telefonról. Sajnos csak az üzenetregisztráló válaszolt.



Pár perc múlva azonban kaptam egy e-mailt az FBI gazdasági részlegétől, hogy a cég telefonját lehetőleg ne használjam magánbeszélgetésre, és ezért 25 centet le fognak vonni a következő fizetésemből.) A zseblámpára és az éjjellátó készülékre is szükségünk lesz, mert a készítőkből a programból sem tudták kihagyni a játékosok által nagyon szeretett „sötét helyszín átkutatása éjjel” c. epizódot. Ez a feladat a zseblámpával és a monitorunk fényerő-szabályozójával általában sikeresen teljesíthető.

A tárgyak használatán kívül a mellékszereplőkkel is kommunikálnunk kell. Ezt is a többi kalandjátékhoz hasonlóan oldották meg a készítő: megjelennek a lehetséges mondanivalóink, amelyeken általában teljesen „végig kell mennünk”, hogy minden információt kiszedjünk a másiktól. Amikor először találkoznak egy szereplővel, a hozzá való viszonyunkat kell kiválasztani. Ennek nem sok jelentősége van a játékmre-

ber életét. Az X-Files-ban ezt az elemet a „pixelkeresgetés” jelenti, néhány tárgy igencsak apróra sikerült, nehéz őket megtalálni.

Még egy érdekes dolog: játék közben néha feliratok jelennek meg a képernyő közepén.

- ◆ Hét és fél hét forgatási idő kellett, a 7 CD-t elfoglaló, és közel hat órányi filmfelvételt tartalmazó játék elkészítéséhez.
- ◆ Megkérdeztük Paul Provenzanót, vajon Scully és Mulder a valóságban hisznek-e az UFO-kban? A válasz meglepő volt: „Habár erről úgy konkrétan soha nem beszéltem velük, úgy érzem, a helyzet a valóságban pont az ellenkezője annak, amit a filmsorozatban láthatunk. David mindig visszafogottan – mondjuk úgy, diplomatikusan – nyilatkozik a kérdésről, nem zárja ki a létezésüket, de én úgy érzem nem hisz bennük. Gillian ellenben sokkal nyitottabb gondolkodású, pontosan olyan, mint amilyen David szerepe a filmben...”

olyan rövid időre, hogy az ember el sem tudja olvasni. Ezek a feliratok valószínűleg a hangulat fokozására kerültek bele a játékba és nem azért, hogy a tudatalattinkra legyenek hatásai. Bár, ki tudja... Némi szemmeresztés után

ról is el lehet mondani. Ami azonban az X-Files-t megkülönbözteti tőlük, az az, hogy ennél a játéknál látszik: profi filmes stáb áll mögötte. A videojelenetek kivitelezése fantasztikus, semmiféle elmosódás, vagy a tömörítés

eljárásokra oly jellemző „foltos” háttér nem látható, a minőségnek azonban érezhető ára van: kicsit kevés animáció került fel egy CD-re. A játék hangulata is remek... lenne, ha rendes zene lenne alatta. A filmsorozat a sikerét töb-



bet szempontjából, esetleg más videojelenetet láthatunk emiatt. A játék összes rejtvényének valamilyen köze van a sztorihoz, nem kell olyan logikátlan dolgokkal törődnünk, hogy hősünknek nincs 25 centje, hogy vegyen magának egy újságot. A legtöbb feladvány valamilyen tárgy használatát kívánja, ezek a rejtvények elég logikusak. Természetesen nincs kalandjáték olyan dolgok nélkül, amelyek megkeseríthetik az em-

két feliratot el tudtam olvasni, az egyik „délja vu”, a másik „telepathy” volt.

Akik szerették a filmsorozatot, vagy imádják az interactive movie-kat, esetleg a nyomozós kalandjátékokat, azoknak az X-Files kötelező darab. Hasonló élményt nyújt mint a Black Dahlia vagy a Tex Murphy sorozat tagjai.

A játékra teljes egészében igazak azok az állítások, amelyeket a többi interactive movie-

bek között kiváló soundtrackjének is köszönheti. Igaz, hogy néha valami halk dallamocskát felfedezhet a háttérben, de legtöbb helyen csak zörejek és hangeffektek kísérik a játékokat. Az ilyen stílusú játékokból kihagyhatatlan akciójelenetek is idegesítők lesznek egy idő múlva, ha folyton meghalunk. A beépített help opció segítségével pedig egész egyszerűen nem lehet elakadni a játékban.

Mindenzen morgások ellenére a sorozat rajongói jól fognak szórakozni a játékkal, amelyet kis odafigyeléssel azonban sokkal jobbá lehetett volna tenni. Sokakban felmerülhet a kérdés, hogy akkor most jó játék az X-Files vagy sem. Erre a válasz azt hiszem odaát van...

CARIS

Nyerd meg az FBI dzsekit!

Szeretné megnyerni a képen látható FBI-dzsekit? Nincs más dolgod, mint megválaszolni a következő kérdést, és részt veszel a sorsoláson!

Minek a rövidítése az FBI?

A válaszokat levélben a 1519 Budapest, Pf. 27; e-mailben a compo@zed.hu címre várjuk!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P120 + 16 Mb RAM
250 Mb HDD
3D-támogatás –
Nincs
Dokumentáció
CD booklet, 40 oldal
Ár 7 CD,
7 órányi video

Electronic Arts
Grafika
kiemelkedő
Hangulati
nagyon jó
Összetettségi
összett

84

Of Light and Darkness – the prophecy

**Apokalipszis
Itt és most**

▼ Interplay

Ahogy ketyeg a Nagy Világóra és közeledünk a kétezredik esztendő felé, egyre-másra hallani a világuége eljövételét beharangozó jóslatokat. Szárazság Szudánban, árhullám a Mississippin, földrengés, tűzvész, látomások és megnyilvánulások – ezek hallatán mindig akad egy „próféta”, aki megkondítja a jó öreg Föld felett a vészharangot. Lehetséges, hogy van valami a dologban, s az Ítélet Napjának eljövételét megjósoló szektáknak, sötét kinyilatkozásoknak van igazuk?



z Interplay is efféleképp gondolkozhat mostanában, ha fantáziát lát egy okkult kalandjáték megjelentetésében. Az Of Light and Darkness – the prophecy egy meglehetősen ismeretlen fejlesztőcsapat, a Tribal Dreams keze munkáját dicséri. A program alap-

konceptiója szokványos, mégis érdekes.

Már hétezer éve (a hetes szám fontos a játéokban) folyik a küzdelem a fény és a sötétség, a jó és a gonosz, Gar Hob és az Angyal – ahogy tetszik – között. Gar Hob otthona a Sötétség Szigete, míg az Angyalé a világunk, a Föld. Valahol a kettő között helyezkedik el, minden téren és időn túl az Örület Faluja, ahol a Gonosz korábbi megtestesülései találhatók. Ezek az inkarnációk hétezer év óta járják a Földet, minden egyes millenniumnak megvan-megvolt a maga „Antikrisztusa”: Quechua, a perui indiánok örült istenkirálya; I. Amratus, az ősi Egyiptom első királya; Káin; vagy Nagy Sándor. A zseniális macedón hadvezér. Rajtuk kívül még jó pár gonosz lélek keserítette a földi létet: Caligula, Marie Antoinette, Carlos, a terrorista és még sokan mások. Utóbbiak voltak Gar Hob szolgái, „szárnysegédei”. S eljőve a hetedik évezred a világot mozgó harc során, s még nincs inkarnációja az Antikrisztusnak. Ellenben már van kiválasztottja az Angyalnak, akinek a feladata megakadályozni az armageddont, az emberiség végét jelentő utolsó, hetedik megtestesülést.

Itt csöppen a képbe a játékos. A nemes egyszerűséggel csak Kiválasztottnak becézett személy bőrébe bújva az Örület Falujában bolyongva nincs más dolga, mint felkutatni a korábbi inkarnációkat, megkeresni a hozzájuk tartozó Ereklýt, majd ennek segítségével visszahozni őket a Sötétség Szigetére. Hogy a feladat ne legyen olyan egyszerű, a Nagy Armageddon Óra is ketyeg, s ha lejár, semmi és senki sem állíthatja meg az égszakadás-földindulást, a világ-, az emberiség- és

emberiség végét, az Ezeréves Sötétség eljövétét.

A játék M'fer stúdiójában kezdődik, ami már szerves részét képezi az Örület Falujának. A kihalt, s mégis élettel teli, egy örült zseni rémálmait idéző városkában bolyongva a lehető legfurcsább helyeket járhatjuk be: a Kéj Csarnokát és Eldoradót éppúgy, mint az időfolyosót vagy az Abyss bugyrait. Egyvalamit már az elején meg kell tanulni: semmin sem szabad csodálkozni, semmi racionalistát nem szabad elvárni, hiszen ez nem a Föld, nem a Paradicsom és nem is a Pokol – ez a megtestesült Örület!

M'fer stúdiójából kilépve alámerülünk, fejük felett összecsapnak a téboly hullámai. Egyelőre még nincsenek különösebb hatással ránk, a Kiválasztottra, de jobb, ha sietünk. Minél előbb be kell járni az összes területet. Találkozni kell az összes manifestációval, akiket lebegő halotti maszkok jelképeznek. Meg kell ismerni személyiségüket, korábbi tetteiket, majd ennek megfelelően felkutatni a hozzájuk kapcsolódó Erekyt. Az erekyeket használna visszakérülnék a Sötétség Szígeetére.

Nos, a játék alapjai elég rendhagyóak (ez a világvége-dolog még nem annyira lerágott csont, mint más gonosz-jó összecsapást meglevele-

A MASZK - JIM CARREY UTÁN SZABADON

tő elképzelések). Az ismeretlenség homályából előlépett Tribal Dreams csapat tagjainak sikerült egy ragyogó játékot alkotniuk – három CD tejpedelemben. Az irányítás roppant egyszerű, magától értetődő. A képernyőn 360 fokban teljesen körbe lehet forogni, fel és le lehet nézni. A kurzort valami lényeges objektum, vagy irány fölé mozgatva, annak alakja megváltozik, így nem kell órákat tölteni a képernyő előtt, pixelenként araszolva az egérrel a sötétben.

Egy ilyen okkult, misztikus hangulatú játék elengedhetetlen feltétele a grafikai háttérvilág megteremtése. Elédig csupán különféle neogótikus stílusokkal találkozhattunk, mint mágiikus rúnák az úrhajó falán, vagy salétromvirágokkal ékes, izzadó kazamaták egy New Orleans-i katedrális mélyén. Az Of Light and Darkness készítői úgy vélték, hogy ez nem fejezi ki teljesen az elképzeléseiket, s így általában az egész világvége-mizéria eszeszettségét. Ezért valami egészen új dolgot hoztak, amikor megteremtették a szurreális világukat, amit még a leggroteszkebb korszakát élő Salvador Dali is megirigyelhetne. Igényesen és művészen kidolgozott helyszíneket járhatunk be, s legváratlanabban szögből csodálkozhatunk rá a legfurcsább képekre, animációkra. Minél többet szemléljük a képeket, minél jobban odafigyelünk a részletekre, annál jobban érezzük, hogy egy láthatatlan erő szinte kinyúl a képernyőből és kérlelhetetlenül magába szippant, így lehetünk részesei mi is a tébolyult világnak.

A másik kiemelkedő dolog a játékban a hanghatások összhangja, komplexitása. Eleinte csak ül az ember a gép előtt és nem érti, miféle melódia hullámszik elő a hangszórókból. Kell egy kis idő, mire ráébredünk, hogy ez bizony inkább kell ide, mint valami gregorián kórus vagy éteri szintetizátorzene, esetleg kemény, határozott rock. S a zene nem minden, ugyanis az Örület Falujában bolyongva sokkal jobban kell figyelni azokra a hangulatos, háborzongató és néhol idegtépő effektekre, amelyek meghatározó keretbe foglalják az alkotást. Torzsi tam-tam dobok pulgósága, majd döglegyes zavaró zsongása. Kicsit odébb egy nő sikolt, aztán párbeszéd főszárait sodorja a túlvilági szél,



Megszületett a számítógépes játékok Twin Peaks-el Ugyanolyan misztikus, kódos, groteszk és ijesztő, ugyanolyan profi megvalósítással – a kérdés csak az, hogy sikerül-e a filmsorozathoz fogható rajongótábort szereznie magának? A remek sztori és háttérvilág, kiváló grafika és hangulati elemek igen jó választ adnának a kérdésre, azonban néhány dolog beárnyékolja a program jövőjét. Egyrészt maga a játékmenet sikerült túl egyszerűre, másrészt a feliratozás hiánya és a homályosan előadott sztori miatt kis hazánkban kevesen fogják érteni a játékok.

Hancu

VÉLEMÉNY

Végre egy igazi kaland! Ezzel a nekibuzdulással indultam rá a játékra, mikor kézhez kaptam. A játék csupa-csupa olyan dolgot ígér, ami nemcsak aktuális téma manapság, de érdekesítő és rendhagyó színt is a játékpalettán. Nem nagyon tudok olyan programot említeni, amelyik különböző vallások árnyoldalait összegyúrva apokaliptikus képek sorát vetíti elém. Műfaját tekintve a Prófécia thriller-kalandjáték, nagyon erős szurrealista képelemekkel, Twilight Zone után szabadon... Kellő odafigyelés és képzelőerő bevetése után a program képes stimulálni a tudatalattit, a hangok és a grafikai megjelenítés egyfajta magaskolaját kapjuk.

Igaz, mozgás közben a renderelt háttérvilág elcsúnyul, alig 320*200-as lesz a felbontás. Mivel a játékban a sötét, nyomtasztó tónusok dominálnak, ezt csak odafigyeléssel lehet észrevenni. További negatívumként azt tudnám megemlíteni, hogy ez egyfajta rétegték: a horror ezen irányvonala és a játék kivitelezése nem fog mindenkinél ostromlan kellesedést kiváltani. Semmiképpen sem egy könnyű csatangolás bejárni a minden dimenzióon kívül és fölül Örület Faluját, szembesülni a Hét Főbőnnel, s gátat vetni a világ pusztulásának, egyhamar nem áll fel a monitor elől. Nekem már kétszer sikerült rosszat álmodnom...

Zotyó



ÍME, AZ ÖRÜLET FALUJA

idegtépő effektekre, amelyek meghatározó keretbe foglalják az alkotást. Torzsi tam-tam dobok pulgósága, majd döglegyes zavaró zsongása. Kicsit odébb egy nő sikolt, aztán párbeszéd főszárait sodorja a túlvilági szél,

de nem érteni, miről vitáznak, ahhoz túl keveset sikerül elkapni. Aztán egy megfáradt, cinikus férfihang számol be eltékoztolt életnek kárhozatos állomásairól, másutt cseccsemő sir a vastag falak mögött.

Ebből a kálofiából szép lassan kibontakozik a történet, de a pont nem akarom lelni. Az biztos, hogy rendkívül kell fülelni és összpontosítani, mivel nem angol nyelvterületre születve igen nehéz megérteni a raccsalást, hadarást, az öreges suttogást. A képernyőre a program semmit sem ír ki, de vétek is lenne – így olyan lenne, mint egy feliratozott film: mire végigolvassuk a fordítást, ami csupán csak része az elhangzottaknak, lemaradunk valami fontos mozzanatról. Így viszont elég kevesen fogják tudni értékelni a programot, s még kevesebben fogják megérteni a mondanivalóját.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:
P90 + 16 Mb RAM
85 Mb HDD
-
-
Dokumentáció:
65 oldal
-
ajándék
Compuserve CD

Kiadó

Interplay

nagyon jó

Hangulata

Kiemelkedő

Összetettségi

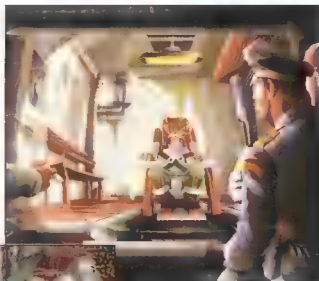
összesség

85

Hopkins FBI

Tuskó Hopkins reinkarnációja

▼ MP Entertainment



ILYEN EGY FBI ÜGYNÖK IRODÁJA

A PROBLÉMA ADOTT: VAN FOLYÓ, CSÓNÁK ÉS KÖTÉL, DE HOPKINS BARÁTUNK NEM TUD ÁTVERGŐDNI...

hoz illően izgalmat, borzongást ugyanúgy elő tud idézni a játékosból, mint hirtelen vérnyomás-emelkedést és kérészetlen jelzős szerkezeteket. Sajnos ez nem mindig pozitív, hisz ennek elsődleges oka, hogy a játékmenet lineáris, semmi önállóságra nincs lehetőség. Kellemetlen kettősség kísér végig a játékon: a könnyű,

magától értetődő rejtvények mellett olyan értelmetlen nyomozásokra, fejtevésekre kell időt és energiát pazarolni, mint pl. egy árva negyeddolláros beszerzése, hogy patogatott kukoricát vásároljon magának az FBI legkeményebb leánye. Vagy a saját, személyre szabott, Hopkins barátunk által összerakott és installált számítógép jelszavának kitalálása. Az ilyen logikátlanságok sajnos elrontják a játék amúgy kellemes hangulatát.

ZOTYO



A BANKOT MÁR KÖRÜLVETTÉK A RENDŐRSÉG EMBEREI

egy rajzolt kalandjátékhoz nem is kell több. Az izmos (450 Mb) install után a Hopkins újabb meglepetésekkel szolgál: hogy mindjárt a legjobbal kezdjem, aláfestés gyanánt kellemes Doors feldolgozások csendülnek fel. Igaz, alig három-négy szám váltja egymást, de legalább nem az unalomig erőltetett techno és metal dübörög. A grafika és az animáció is megütik '98 színvonalát – bár nem emelkednek ki a Broken Sword 2 és a Jack Orlando által igen magasra emelt átlagból. A bőszen ígért sokkó jelenetekben pedig nem lesz hiány – itt kivételesen jó, hogy rajzolt képeket nézget az ember fia. Nem hiszem, hogy kellemes reakciókat váltana ki egy megkínzott, megerőszakolt, megcsönkített és homlokán lött (ki tudja milyen sorrendben...?) hölgy romantikus látképe. Mindez alig negyedóra játék után!

A játékmenet a legutolsó a képzeletbeli dobogón a zene és a grafika után. Igazi kalandjáték-



Hopkins, az FBI különleges ügynöke végrehajtotta élete legnagyobb akcióját: kéteves nyomozás után elfogta és rács mögé juttatta Bernie Berkson, az Államokat nukleáris rakétákkal zsaroló terroristát, az elmúlt évek legveszélyesebb bűnözőjét. Megérdemelt pihe-nésnek és fizetésemelésemnek váratlan fordulat vet gátat: Berkson titokzatos körülmények közt, halálos ítéletének végrehajtása közben a villamosszékből szökik meg. És ez még csak a kezdet egy váratlan fordulatokkal, izgalmas nyomozással megütdült, s meglehetősen kemény jeleneteket bemutató játékban. Hogy szó szerint idézzük a szerzőket: „Ha Quentin Tarantino valaha számítógépes játékot készítené, Hopkins FBI lenne az alkotás neve.”

A játék egy CD korongot foglal el programostul, audiotrackestől. Nem éppen sok, de

TECHNICAL JELLEMZŐK

Hordozóformátum:
P133 • 16 Mb RAM
20 Mb HDD
3D-támogatás: –
Nem támogatott

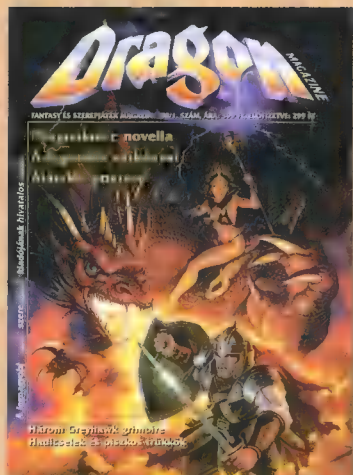
30 oldal
Kiegészítő anyagok
Idegettelieknek
nem ajánlott

Kiadó:
MP Entertainment

Ár: jó
Hangulat: közepes
Összetartósság: összetett

LEJÁRÓ DÁTUM

62



A legnagyobb múltú szerepjáték kiadójának hivatalos lapja most először Magyarországon!

Ízelítő a lap tartalmából

Dragonlance novella ■ Kódex novella ■ Vampire novella ■ Három Greyhawk grimoire ■ Hadicselek és piszkos trükkök ■ A legendák sárkányai A hit erejével ■ AD&D kaland továbbá:
varázslatlisták ■ könyvajánló ■ humor ajándék poszter

Ára: 399 Ft. Előfizetve: 299 Ft

„Júliustól keresd az újságárusnál!”

A SZUKITS KIADÓ EGYÉB ÚJDONSÁGAI

MASZK

Időtlenség felsőfokon!

■ ez a maszkos ipso?

■ legfőképpen szuperhős visszatér!
Vigyázz! Röhöjsebb, mint valaha!

Júliustól az újságárusoknál!



PREDATOR

Ragadozók. Évszázadok óta itt vannak... Ránk vadásznak!

■ bosszú

Hasfelmetsző Jack már a múltból
■ halál új arcot öltött!

Júliustól az újságárusoknál!



Tarzan

Embernek született, de a dzsungel nevelte.

■ gyűlölet légója

■ katonák érkeznek a vadalomb.
De a dzsungelnek csak egy szem lehet.

Augusztustól az újságárusoknál!



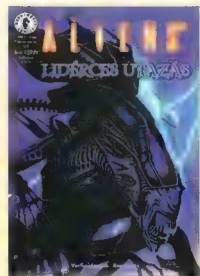
ALFINGO

Az idegen, mely prédának tekint mindent, ami él.

Lidérces utazás

Egy peremvidéki kolónián a halál hadserege haragra készen áll.

Augusztustól az újságárusoknál!



Minden képregény 199 Ft. Előfizetve: 159 Ft.

Commandos

Behind Enemy Lines

Csak hatan vannak, de nagyon piszkosak

▼ Eidos Interactive

rültek: a huszonegy küldetésen keresztül különféle ágyúkat, gátakat, radarokat kell felrobbantunk, ellenséges ezredeket elintéznünk. Bár nincs összefüggő történet, amely összekötné a megbízatásokat, az események mégis teljesen korhűk, követik a háború menetét, és gyakran valóságos helyszíneken is játszódik (az egyik bevetésben például a híres Leopold nevű német ágyút kell hatástalanítanunk). Minden küldetés elején némi történelmi háttérinformáció után főnökünkől eligazítást kapunk, amelyben elmagyarázza a küldetés lényegét és megmutatja a megsemmisítendő célpontokat. Ilyenkor érdemes figyelni, mert mindig tájékoztat az aktuális terep adottságairól, a menekülés útvonaláról, a lellezhető elrejtett fegyverekről is stb. Né-



1940-ben járunk. Nyugat-Európa véráztatta földjén a győztes német hadsereg a La Manche csatornánál összegyűjtötte seregeit Nagy-Britannia lerohanásához. Az angol hadsereg tisztjeként az a feladatunk, hogy hat profi commandóst irányítva különféle veszélyes küldetésekben próbáljunk csapást mérni a német hadseregre.



z Eidos legújabb stratégiai játékában személyesen irányíthatjuk kommandósainkat. A játék készítőit ugyanis csak megihletette a Piszkos tizenkettő. A képek a Sasfészekben vagy a Navarone ágyú. mert a küldetéseket a készítőkhöz mintha ebből a három filmből ollózták volna össze. Úgy látszik, nagyon divatos mostanában ez a téma, mert az előző számunkban megjelent Soldiers at War is éppen ilyen témát elevenít fel. Azonban az SSI játékaival ellentétben a Commandos nem körökre osztott, hanem valós idejű. Mielőtt a heves vérmérsékletű Diablo-rajongók túlságosan megörülnek, és a megfontolt játékménetet kedvelő Jagged Alliance vagy X-Com kedvelői lemondóan legyintenek a programra (amikor még nem láttam a játékot, először én is ezt tettem, emlékezve az Eidos korábbi real-time kísérletére, a Conquest Earth-re, amely enyhén szólva is gyengébben sikerült) elárulhatom, hogy a Commandos teljes mértékben taktikai megfontolásokat vesz alapul. Szerencsére a missziók rendkívül változatosra sike-

hány küldetés előtt eredeti fekete-fehér híradójeleneteket is láthatunk.

ÉS VAGY REFLEXEK? – HASZNÁLD MINKETTŐT!

Amikor végre a helyszínen vagyunk, általában nem az összes, hanem csak néhány kommandósunkat kapjuk meg. Mielőtt ész nélkül elkezdenénk rohagni és löni minden "fritz"-re, aki csak él és mozog, amolyan "Postal" módra, vizsgáljuk meg alaposan a helyszínt, különben marcona kommandósaink arca nagyon hamar vigyorgó koponyákra fog változni. Úgy tudunk csak eredményesek lenni, ha valamennyi lépésünket alaposan előre megtervezük, és a fel-alá járkáló német katonák minden mozdulatát figyelve, szép csendben intézzük el őket, gondosan félrehúzáva a holttesteket, nehogy feltűnést keltsenek. Csak nagyon ritkán szabad a géppuskánkhoz vagy a pisztolyunkhoz nyúlni, különben azonnal riadóztatják a többi németet és ők egy-kettőre a nyakunkon lesznek. Ha már megláttak, akkor vagy elkapják emberünket, vagy ha menekülni vagy védekezni próbál, akkor szitává lövik. Egyikkel sem érdemes próbálkoznunk: a túlerőben lévő, jól célzó német katonák ellen



Ő egy
igazi tű
a széna-
kaszban:
remekül tud

némétül, úgyhogy ha beöltözik német
fizsnek nincs olyan ellenséges katona,
aki felismerne (kivéve persze,
ha nyilvánosan öl).
Annyira beleéli magát
szerepébe, hogy még az ellenség
bakáit is leteremti rendfelfüggetlenül.
Szívesen játszik doktor bácsit is: vagy
gyógyít kötszerével, vagy
egy ciónnal teli tüvel altítja el
örökre a felesleges pácienseket.
Ilyenkor szerencsére hajlandó
az áruklódó hullák eltávolítására is.

semmi esélyünk. Amikor ilyenkor rájuk lönek,
embereink kétségbe esve öbégatnak, hogy
azonnal vigyük el onnan őket. Elfőrdül, hogy
csak foglyul esnek, ilyenkor, ha maradt szabado
kommandósunk, akkor megpróbálhatjuk
őket megszöktetni.



Egy
távcsöves
puskával
felszerelkezve
nagyon

messziről is le tud szedni bőrkít,
anélkül hogy az ellen meghallandó.
Szükség esetén kötszer is
van nála sérülésekre.

Végre egy real-time stratégiai játék, amely szakít a Command
and Conquer által teremtetett „gyártásunk minél több tankot és
igazságot le az ellenséget” taktikával. A program segítségével bele-
élhetjük magunkat egy kommandós-
csapat „mindennapiába”. A küldeté-
sek végrehajtásánál aprólékosan meg
kell terveznünk minden mozdulatunkat,
mert elég egy rossz lépés vagy egy áruklódó
lábnym, és a többszörös túlerőben lévő németek
máris elintézték kis csapatunk tagjait. Emiatt a
tervezőmunka miatt sokszor újra fogjuk kezdeni a kü-
ldetéseket, illetve visszatérni az utolsó állást. Akit ez nem
riaszt el, az hozzá hasonlóan remekül fog szórakozni a já-
tékkal. A program pozitív tulajdonságai mellett elor-
pülnek a hibái, pl. a német katonák kissé logikátlan
viselkedése. A grafika főleg nagyobb felbontás
mellett gyönyörű, minden pálya teljesen egyéni,
emiatt nagyon nehéz megenni a játékok. A híres
filmekre való utalás, valamint a korhű képek és
az átvezető animációk is sokat dobna a han-
gulaton. Egy szó, mint száz, a játékok min-
denkinek ajánlhatom, akit egy kicsit is érde-
kelnek a stratégiai játékok vagy a második
világháború.

Caris



Fontos tehát, hogy az őráratukat végző kato-
nák ne neszelejenek meg semmit jelenlétükről –
nem csak akkor fognak gyanú, ha egy embe-
rünket vagy társaik holttestét meglátják, elég
egy hóban hagyott lábnym ahhoz, hogy ala-
posan átvizsgálják a környéket. Ebben a tekin-
tetben a játékmenet erősen hasonlít a híres
C64-en és ZX Spectrumon megjelent The Great
Escape, vagy a későbbi Amigás Escape from
Colditz című játékokra. Ott is a fel-alá járkáló
német katonák lépéseit kell figyelnünk, hogy
mindig a megfelelő pillanatban küsszünk át mő-
göttük. A különbség talán csak annyi, hogy e-
bben két régi játékban meg kellett szólni a néme-
tektől, itt pedig általában be kell jutnunk hozzá-
juk, és most vannak hozzá játékszerünk is...

MESTERSÉGEK ÉS HALÁL

Kommandósaink mind eredeti figurák, a legvál-
tozatosabb képességekkel és fegyverekkel van-
nak felruházva. Az amerikai fegyverek zöld-
sapkától, a kimért mesterlovészén keresztül a
perfekt németet beszélő kémig a legjellegze-
sebb figurákkal találkozhatunk. A speciális ké-
pességekkel persze csak a megfelelő figura ren-
delkezik, például csak a „Solőr” (Driver) tud te-
herautókat, hajókat, motorbiciklit vezetni,
leceveklét géppuskákat használni, csak a „Tü-
zér” (Sapper) tud bombákat használni, csak a
„Mesterlovész”-nek (Sniper) van távcsöves
puskája stb. A kommandósok jellem, külseje,
beszédstílus is egészen eredeti, van aki táj-
szólásban beszél és van olyan is, aki látszólag
nagyon unja az éles bevetést...

Szinte az összes pálya úgy készült el, hogy
csak az épp jelenlévő emberek képességeit
kihasználva tudjuk teljesíteni küldetésünket.
Legtöbbször egyébként a késünket fogjuk hasz-
nálni, hogy hátulról örök mosolyt fakasszunk
a német bakák arcára. Nagyon szórakoztató
még a „Solőr” használata is: nincs is nagyobb
élvezet, mint egy német tankot vezetve pala-
csintává lapítani a németeket, vagy annak
géppuskájával kényelmesen szitává löni őket.
(Lehet, hogy egy kissé szadista vagyok...?)



Egy
gumicsónak
segítségével
saját magán
kívül még

két embert tud folyókán, tavakon
szállítani, és ha kell, búvárkodni is tud.
Vagy szigonypuskájára,
és ő is tud torkot vágni.



Angol
akcentusú
bomba-
szakértőnk

időzítve, vagy távolról is tud bombákat
robbantani. Emellett még tud csapdát
állítani (remek trükk például a csapda
párosítása a zöldsapkás csallijával),
és egy drótvágó segítségével át tudja
vágni magát a kerítéseken.



Ő a csapat
legfűgűbb
tagja,
és pisztollyal is

ő a legjobb. Legkedvesebb tulajdonsága
a torokvágás: az ellenfelet hátulról
megközelítve csallhatunk vele
„örök mosoly” (fültől-fülig)
az ellenség torkára.
Tud még falra mászni, csallikat szórni,
és izmai révén a gyanúsan heverő hullákat
és a benzines hordókat árrebb
cipelni. Van még egy ügyes trükkje:
ha parancsot adunk rá, akkor
olyan mélyre beássa magát a hóba,
hogy még a rátoposó ellenség
sem veszi észre.



Amellett
hogy szinte
minden
jármű-
vezetéséhez

ért, a fegyverrel felszereltékölő
(például: tank) még löni is tud.
A különféle leceveklét ágyúkkal is egyedül
ő tud banni, és van egy
szerethiváló géppuskája is.

Megfelelő játék kényes feladatra?

Először egy kicsit gyanakodva vettem a kezembe a programot, attól tartva, hogy a real-time erőltetése miatt ez a játék is csak fejtelten öldöklés lesz, ami annyira hasonló programot tett már tőnkre. Szerencsére kellemesen csalódtam: a Commandos-ban végre egy igazi stratégiai játékra találtam, amelyben sikerült vegyíteni az okos játékmenetet a valós idejű, izgalmas gyilkolásokkal. Sokkal idegesebb volt, hogy sikerül-e időben az ellenség mögé kúsznom és úgy elvágom a torkát, hogy társai ne vegyék észre, mintha állandóan frontális támadásokat kellene intézmem, mint például a más témájú, de hasonló stílusú Myth-ben. A hangulatot az is nagyon feldobja, ahogy a környezetünk tőlünk függetlenül él és mozog, tényleg az az érzésünk, mintha egy valódi virtuális világba csöppennénk.

Az is nagyon tetszett, ahogy finoman utaltak a híres háborús kommandós filmekre: megtalálhatjuk itt is a KémeK a Saslésekben „lanovkáját” (a hegyek közti felvonó lift), a Piszkos tizenkettő elegáns német kato-

nai rezidenciáját, illetve a Navarone ágyúhoz hasonlóan, az egyik küldetésben egy hatalmas, a brit hadsereget fenyegető ágyút kell megsemmisítenünk.

Kommandósaink igazi nagy „arcok” voltak, így sokkal jobban beleéltem magam a játékba, mint például a Soldiers at War szabványkatonáit irányítva.

Sajnos azonban a Commandos-ban is rendszeres találunk bosszantó hibákat. Míg a német katonák mesterséges intelligenciája tényleg elég profi lett, a saját embereink „természetes” unintelligenciája látán sok hajszálam öszült meg. Ha észreveszik őket, akkor bambán álldogálva meg sem moccannak, csak ordítognak, mint a fába szorult léleg, miközben a „fritz”-ek szitává lövik őket. Rendben van, hogy nekünk kell őket irányítanunk, de azért valamilyen rutint beleépíthettek volna, hogy ilyen esetben védekezzenek, rohanjanak el vagy adják meg magukat (vagy egyáltalán csináljanak bármit, csak ne rikoltozzanak!).

Van egy-két bug is a játékban: a német katonák néha „beragadnak” valamilyen tereptárgyba vagy egymásba, vagy a német csapatszallító teherautó nem veszi észre azt a takaros kis hulláhegyet, amit saját katonáiból raktam össze.

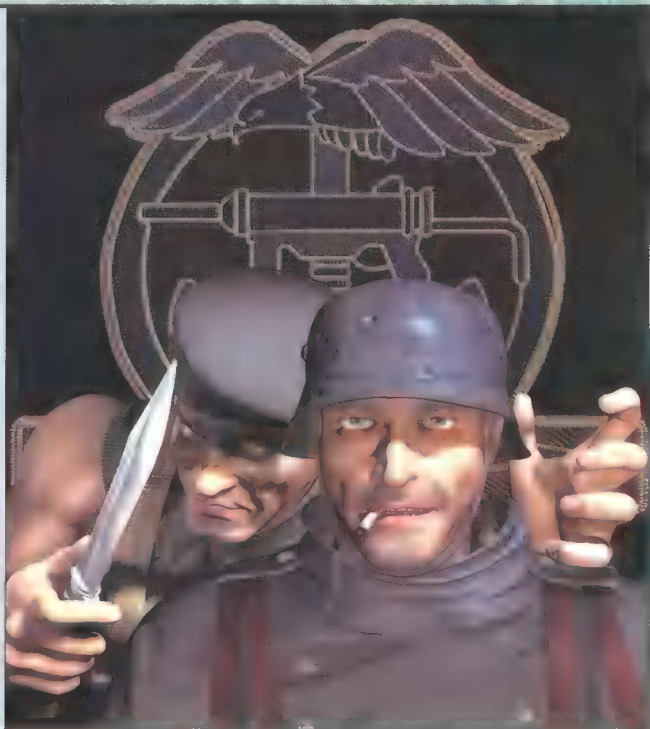
A legfőbb pont azonban az volt, hogy a készítő semmilyen 3D-s kártyát nem támogatnak. Lehet, hogy a szélsőséges 3Dfx-es beszél belőlem, de egy ilyen 3D izometrikus grafikájú játéknál manapság már elengedhetetlen a 3D-s gyorsítás. Milyen látványos és hangulatos lett volna például, ha katonáink baljós ködben küsznek az ellenfél felé, miközben szakad a hó, a „fog effect” segítségével (elég idefent volt például, hogy lábnyomainkat állandóan befedte a hó, miközben magát a hóesést nem láttuk – ezt talán még 3Dfx nélkül is meg lehetett volna valósítani). Néhány „lens flare” is klassz lett volna, a különböző járművek lámpafényénél. E nélkül az egyébként részletes grafika sajnos elég lapos lett, és ráadásul egy közepkategóriás



gépén is eléggé cammog. A hanghatások terén elég hallgatólag volt a program: a különféle járművek motorzaján, az embereink „válaszain”, a fegyverek ropogásán, a német parancsok ugatásán, és persze a roppant idegcsillító sziréna hangján túl nem nagyon hallottam semmit. Hogy mire vártam volna még? Jó lett volna, ha a természet tényleg „él” körülöttünk: haljuk a szél süvítését, a folyó sodrását, a táborok zaját stb. Lehet, hogy kissé maximalista vagyok, de mivel hasonlóval már egyre több játékban találkozhatunk, úgy érzem, a hangulathoz az ilyen részletek is elengedhetetlenek. Az is jó lett volna, ha a küldetések közben valami patogós, izgalmas zene szólít volna, az a pár lagymatag, 10-15 másodperces zenerészlet, amii néha felcsendül, igen kevés az üdvösséghez.

Mindent összevéve azért, az izgalmas, de okosan megírt küldetések, és a játék remekül eltalált hangulata miatt, még jó pár álmatlan éjszákra fog a Commandos a monitorom elé kötni, miközben ordítóva próbálom szerencsétlen zöldsápkásom kivonni az ellenség tüze alól.

BAD SECTOR



MESTERSÉGEK AZ INTELLIGENCIA

Mostanában ismét divatba jöttek a stratégiai játékok, és így a gépi ellenfél megfelelő mesterséges intelligenciája egyre kardinálisabb kérdés ezekben a programokban. A hálózati játékok elterjedésével egyre jobban igényelik a nagy stratégiák, hogy legalább megközelítse a gép gondolkozása az emberi ellenfél ravaszságát és leleményességét. Míg a Quake-nél és az Unrealnál elkészített botok gyakran félelmetes és megdöbbentően ravasz ellenfeleket bizonyulnak, a stratégiai játékoknál egyelőre még – sajnos – nem találkoztunk hasonlóval. Bár a Commandos-ban sincs iyesmí, a programozók megpróbálták úgy elkészíteni a játékokat, hogy az ellenséges katonák „saját döntéseket hozzanak, és egyéni módon reagáljanak, az alapján, amit látnak, hallanak vagy éreznek”. Hogy szerintem ez mennyire sikerült, azt mindenki olvassa el az értékelő részben...

HÁBORÚ 3D-BEN

A 3D izometrikus grafikájú helyszínek iszonyú aprólékosággal kidolgozottak, a komplex épületrendszerektől a járműveken keresztül az utolsó fűszálig, és a grafikusok arra is ügyeltek, hogy minden jármű vagy fegyver teljesen körhí legyen. A motorok, tankok, repülő, vonatok mind-mind eredeti modellek alapján készültek. Minden helyszínen állandóan zajlik az élet: a tisztok, őrházak szüntelenül jönnek-mennek, a bakák is végzik a dolgukat, csapatszállító te-

herautók, vonatok, őrházak közlekednek. A bejárat területen kommandósaink is nyomot hagynak, a hősesben otthagyják lábnyomaikat, az „eljett” német katonák után pedig kiadós vértócsák maradnak.

A grafika felbontása 512x318-tól akár 1024x768 is lehet. A készítők próbálták néhány fényeffektet is beletenni a programba például a robbanások alkalmával, de mivel a játék nem használ semmilyen 3D-s gyorsító kártyát, nagy csodára azért ezen a téren ne számítsunk senki.

Ezt leszámítva azért minden itt van egy jó kis kommandós stratégiához: összetett és nehéz küldetések, izgalmas játékmenet, úgy, hogy mindenki fenheti a kését a fritzek torkához, és fogát a játékra.

BAD SECTOR

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény

P100 • 16 Mb RAM

3D-támogatás: -

2-6

Dokumentáció

30 oldal CD booklet

1024x768

felbontás

Kiadó:

Eidos Interactive

kiemelkedő

Hangulati

kiemelkedő

Összetettségi

összített

91

WarGames

▼ Electronic Arts

Az E3 egyik tapasztalata az volt, hogy az eddig is gombamód szaporodó real-time stratégiai játékok az év második felében minden eddiginél nagyobb dömpinggel fognak jelentkezni. Ennek a hullámnak az egyik első képviselője az amerikai eredetű WarGames.



cím már ismerős lehet a mozirajongók számára: egy 1983-as filmnek volt WarGames a címe (Magyarországon Háborús játékok néven futott). A filmben a főszereplő, Matthew Broderick és

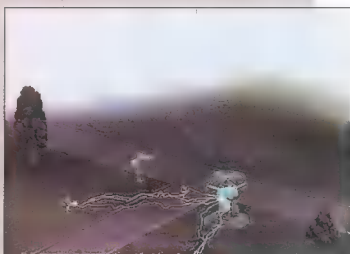
néhány társa apró tréfaként betörték a Pentagon számítógép-rendszerébe, majd néhány billentyű megnyomásával kis híján kirobbantották a harmadik világháborút. A játék cselekménye 20 évvel a filmben történtek után játszódik, és sztorija teljesen elrugaskodik a filmtől. A Pentagon szuper-számítógépe, a WOPR, amely már a filmben is sok galibát

okozott, 2000 után nem sokkal úgy dönt, hogy kiirtja a földről az embereket (a játék végére eme döntés pontos háttere is ki fog derülni). Hogy célját véghezvihesse, titokban gyártani kezdi a gyilkosabbnál gyilkosabb robotokat, droidokat és gépeket, majd miután már csinos kis hadsereget állított fel, megtámadja az embereket. Az emberek és a gépek közötti harc kezdetét veszi (hogy ez a történet mennyire eredeti, azt most hagyjuk – mindezenre James Cameronnak bizonyára lenne hozzá egy-két szava). A játékos feladata tehát a WOPR-erővel játszva az lesz, hogy kiirtsa az összes homo sapiens-t, a G.I. Joe-típusú emberek oldalán pedig a gépek amortizációjának meggyorsításában kell jeleskednie.

A játékban mindkét oldalon 15 küldetést játszhatunk végig, melyekben 16-16 különböző harci (földi, vízi és légi) egységet használhatunk. A küldetések forgatókönyvét John Badham, az eredeti film rendezője készítette, aki sokat adott a változatosságra. A 30 helyszín ugyanis a Föld legkülönbözőbb tájait vonultatja fel: harcolhatunk az Alpokban, Prágában, Washingtonban, az egyiptomi Szfinx lábánál, az Ural-hegységben(!), de Indonézia dzsungelében és a Csendes-óceánon is próbára tehetjük stratégiai érzékünket (és a sort még lehetne folytatni). A küldetések hosszúság és kellő fokozatossággal nehezednek, a játék vége felé már 5-6 órás misztiók is előfordulnak. A játékidővel és a változatossággal

A WarGames egy nagyon jó játék. Nem egy Starcraft, nem is egy Myth, de éppen ezért olyan nagyszerű. Vége egy program, ami hozott némi frissességet a real-time-klónok dömpingjébe. A WarGames-t ugyanis nem igazán lehet hova tenni. Ahhoz, hogy egy Starcraft-szerű, adrenalin-pumpáló játék legyen, túl kevés benne az építkezés és túl lassú a játékmenet, viszont Myth-féle csata-szimulátorok sem lehet nevezni, hiszen van benne építkezés. A WarGames egy külön kis gyöngyszem,

Troopers-ből megismert „Sir, yes, sir!” felkiáltással nyugtázzák parancsainkat. A legnagyobb bünt a hangulat ellen maga John Badham követte el, aki nagy bakikat vétett a forgatókönyvben. A WOPR és az emberek ol-



SZERENCSELEN ŐRTORONYNAK IGEN, „MEGRÁZÓ” ÉLMÉNYBEN VAN RÉSE...

daláról is találunk a sztoriban logikátlanságokat és kli-séket. Csak egy példa: a WOPR egyik küldetésében az a cél, hogy egy bennszüött törzset kiszabadítsunk az emberek fogságából. No most, az emberek miért ejte-nek ember foglyokat, és az embereket miért a WOPR-nek kell kiszabadítania, amikor a WOPR célja tudva-
lólag az, hogy az összes embert elpusztítsa? Mr. Badham sablonos kliksékekkel is ellátta a játékot: na-
gyon sokszor az a cél, hogy egy konkrét épületet el-
pusztítsunk. Egy idő után unalmassá válnak ezek a fa-
vágás-jellegű küldetések, és a játékos inkább kilép. A

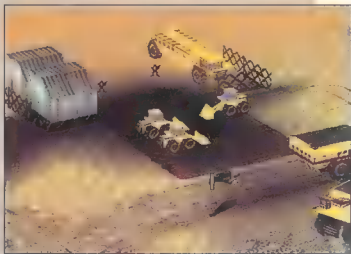
tehát elégedettek lehetünk, mint ahogy a ját-
ték engine-jével is.

A WarGames engine-je a Myth-ben már megismert 3D-technikát alkalmazza: teljes szabadságfokú kameramozgást a játéktér felett, melyet a játékos irányít. Az egysé-
gek és az egész játéktér szintén a legkor-
szerűbb 3D-megjelenítéssel készültek: egy-két apró sprite kivételével (például a fák) mind-mind texture mapped poligonok. Az irányítás pedig a már meg-
szokott „C&C-szabvány”, azaz a kü-
lönbséggel, hogy különleges parancsokat csak egy egységnek adhatunk, csapatnak nem. Ami még mindenképpen szót érde-
mel, az a gépi ellenfél mesterséges intel-
ligenciája. Az Al ugyanis ritka jóra sikere-
dett: az ellenfél a teljes játéktérrel hasz-
nálna, megkeresi a legrovidebb útonalakat, és
mindig felderít, mielőtt támadna. Védelmi
tornyaink ellen mindig olyan egységeket küld,
melyek a tornyok lőtávólán kívülre képesek
elintézni őket, táborozó csapatainkat pedig
állandó jelleggel gyengíti. Ha támadni indu-
lunk egy nagyobb csapattal, általában egy hí-
don vagy egy hegyzsorosban csap le ránk, és
ha nem figyelünk, pillanatok alatt körbekeríti
seregünket (még a hegyoldalokról is támad).
Nagy hatásokkal veti be ellenünk a leggye-
nébb egységeket (droidok, illetve yalogo-
k), és amint mi kerülünk fölénybe, azonnal
elmenekül. Az engine és az Al tehát a játék
két legnagyobb erőssége.

A kivitelezés is paradés. 640 x 480 x
65K-s grafika (mely 3D-kártyával még
szébbé varázsolható), változatos textú-
rák és kellemes vizuális effektek (robba-
nások, lövések) jellemzik a játékot. Sajná-
latos módon viszont a program nagyon
fukarkodik az átvezető képekkel és mo-
zikkal. A hangon is lehetett volna meg-
javítani (meglehetősen recsegőre sike-
redt egyik-másik G.I. Joe-üzenet), az
audiotrackek viszont nagyszerűek: lendü-
letes, mozgalmas zenék, melyek nagy-
szerű filmhangulatot teremtenek a
WarGames-nek.

A WarGames egy olyan játék, melyel min-
den stratégia-rajongó kellemes napokat fog
eltölteni. Néhány apró bakitól eltekintve a
program szinte tökéletes, és mivel teljesen
más szemléletet igényel, mint egy Starcraft
vagy egy Age of Empire, új kihívásokat állít a
játékosok elé. Mindenkinél szívből ajánljuk,
egy- és többszemélyes játékra egyaránt.

STÓKI



LÉPEGETŐK TÁMADÁSA A HELYI TŰZÉP-TELEP ELLEN.

hangulat tehát nem sikerült a legjobbra. További ba-
kát találunk a játékmenetben is. Azt például nem ér-
tem, hogy a repülőknél miért kell figyelni arra, hogy van-e
elég üzemanyaguk. A többi egységnél erre nem
kell ügyelni, és repülőink állandó menedzselése elveszi
az időt más, fontosabb tevékenységektől. Arról nem is
beszélve, hogy mennyire kellemetlen az, ha egy repülő
a leszállópályára előtt fogyasztja el az üzemanyagát. A
WarGames megjelenítésén is csiszolhattak volna még,
a játék magán viseli a „Tomb Raider-betegség” jegeit: a
mozgó egységek vektorai néha el-elúneznek a terep-
tárgyakban és a épületekben. Egysszóval, a játékon még
van mit javítani (gondolom, rengeteg patch fog kijönni
hozzá), de ezek a bakik csak apróságok, akció közben
nem is veszi észre őket az ember. A sok pozitívum effe-
ledeti azt a kevés negatívumot. A WarGames-t minden
előbbi morgolódás ellenére nagyon jó játéknak tar-
tom, és amíg megjelenik a MechCommander (amely
azért sokkal ígéretesebb, mint a WarGames, már a kivi-
telezésében is), sok kellemes órát fogok eltölteni vele
kettesben. Nem alapmű, de sokáig fogunk rá emlékezni.

melyben az építkezés létfontosságú, de végtelenül egy-
szerű, és a csapatok mozgásán van a hangsúly. Az
építkezés annyira le van egyszerűsítve, hogy nem is kell
semmiféle nyersanyagot bányásznunk, elég gyártani
egy különleges ügynököket, aki aztán – miután beküldjük
egy számítógéppontba – az ellenség computer-
rendszerét megtörve tölti le nekünk a sok dohányt
(szerintem ez zseniális ötlet). A WarGames viszont
minden pozitívuma ellenére nem lesz akkora siker, mint
amikorát megérdemelne, mert néhány kis hibát és hi-
ányosságot sikerült a játékban fellelteniük a készítők-
nek.

A legnagyobb gond a hangulattal van. Kevés az átve-
zető képek és kép, a hangok gyenge minősége pedig
szintén ront a színvonalon (bár az számonra roppant
szimpatikus, hogy az emberek katonái a Starship

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény
P120 + 16 MB RAM
3D-kártya: 3Dfx
Memória: 2-4
Dokumentáció
még nincs adat
Háborús
Játékok című film
folytatása

Kiadó:
Electronic Arts

nyáron jó
Hangulat:
nyáron jó
Összetettség:
összetett

85

X-COM Interceptor

▼ **10**

Egy példának nemet adtunk az állításnak: képes több programon is az elméleti fizika
sien tartani. Az XCDM más része gyökeres újításnak is minősíthető, mivel megváltoztatja
bármi robbanás. Utóbbi *Clara from the Dawn, Apocalypsis* ugyan hasonló
szemlélet. Ami sikerült elcsúszni a minőségi közönséget.

Amikor elérted, hogy kiscsú a negyedik osztályos, akkor szinte a hajjaid már megrázták a hullámzó köpöslőit. Ami miután kőfennit,

hogy ez egy szimulátor program lesz,
a közvéleményre a beszámoló került
és a fő kérdés ez lett:

Willon, please, may?

[illegible]

ami mindenki számára elérhető és mindenki számára fontos. A szociális és egészségügyi szolgáltatásokhoz való hozzáférést mindenki számára biztosítani kell. A szociális és egészségügyi szolgáltatásokhoz való hozzáférést mindenki számára biztosítani kell. A szociális és egészségügyi szolgáltatásokhoz való hozzáférést mindenki számára biztosítani kell.

AT THE 2007 EYEBOU

de leg-szebb és leg-érdekesebb
szoborok egyike. Ével: az a
szobor, amely a szobrászok és
a nézők közötti kapcsolat
szimbóluma. A szobrász
a nézőt szembe fordítja, a
nézőt szembe fordítja.

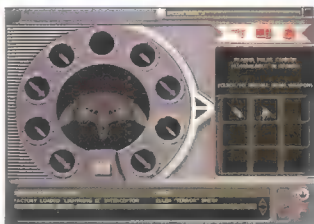
[illegible]



SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK

Feladataink ellátásához természetesen rengeteg mindenre szükségünk lesz, ám mind közül a legfontosabb a pénz. X-COM veteránok számára már megemlíteni is fölösleges, hogy a támogatást a területen ténykedő cégektől fogjuk kapni. Ám 2067-ben sem díjazák a lógást! Nem árabért fizetnek, hanem teljesítmény alapján jár a honorárium. Tegyük hát meg mindent a kedves „védőért”! Ennek szellemében az időről időre felbukkanó idegen hajókat kénytelenek leszünk közelebből is megsemmisíteni. Ha csak elmenekülnek előlünk, az még nem tragédia, de ha egy olyan célpont felé tartanak, ahol valamilyen érdekességünk van, akkor szedjük ■ labunkat (szárnyunkat), mert az idegenek igen gyorsan képesek leamortizálni bármilyen építményt. Ha sikerrel hárítjuk el az ellenség első akcióit, akkor nemcsak ■ megvédett cégek biztosítanak nagyobb támogatásukról, hanem mások is felbátorodnak és sorra fogják építeni létesítményeiket a mi védelmünk alatt álló szektorokban. Ne essen senki azonban a kezdeti sikerek büvöletébe. Ha nem próbáljuk meg kezdeti technológiai lemaradásunkat szélesben pótolni, akkor győzelmi esélyeink rövid időn belül negatív tartományba tévednek.

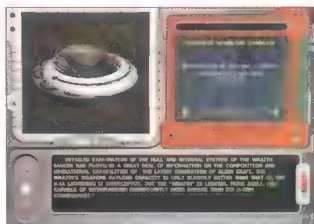
Az eddigiekkal ellentétben a fejlesztéseket ezúttal nem mi irányítjuk. A Földön dolgozó kutatók automatikusan ténykednek, nekünk csak a kész újdonságok leírását kell betöltenünk nagysebességű átvíztároló segítségével. Ezek az anyagok nem pár oldalmi információt tartalmaznak, és egyik-másik terv megszerzése bizony hónapokat(!) vehet igénybe. Ezért életbevágóan fontos, hogy a lehető leghamarabb kiépítsük a maximális számú átvíztárolót minden bázisunkon. Aprópó bázis! Egy-egy ilyen létesítménynek igen behatárolt befogadóképessége van, jó lesz tehát, ha alapos megfontolás tárgyává tesszük az újabb modulok építését. Lehetőség nyílik ugyan új létesítmények felállítására, de ezeknek több probléma is van. Egyrészt ezeknek a száma is maximalizálva van (összesen nyolc



darabot építhetünk). Másik gond, hogy akárhova nem tehetjük őket, csak egy már meglévő bázis meghatározott körzetébe. Harmadik korlátozó tényező az ár, bár – millióért cserébe – már egy alapépülettel ellátott létesítményt kapunk.

SKYWALKER KERESTETIK

A játék tulajdonképpen arról szól, hogy mennyire tudunk helytállni az idegenek inváziójával szemben, ám nem tartana sokáig ez ■ küzdelem, ha csak egymagunk vennénk fel a küzdelmet. Ez emberiség legjobb pilótái közül válogathatunk csapatot magunk köré. Tulajdonságaik alapján könnyűnek tűnik a választás, de ha egy jól repülő, jól lövő pilótát – pszionikus képességek hiányában – egy csettintéssel átállítanak az ellenséghez, kétszer is megfontoljuk ■ legközelebbi jelentkező felvételét. A kevésbé potens vezetőket elküldhetjük gyakorlatotztatni is, így tulajdonságaikat



saját és társaik életének veszélyeztetése nélkül tudják fejleszteni.

Az idegenekkel történő konfrontáció az űrharcban csúcsosodik ki. Rengeteg űtközettel fogunk megívni ■ játék során. Az egyszerű légi harc, ■ bányák, központok megvédeése éppúgy feladatunk lesz, mint kalózok likvidálása vagy az idegen létesítmények megsemmisítése. Ha felfedeztünk egy ellenséges tevékenységet, kiválaszthatjuk, hogy melyik bázisról mely gépek repüljenek rendet tenni. Sajnos utóbbiak száma is limitálva van, mindössze öt hajóval vehetjük magunkat egy alkalommal az ellenre. Így az a stratégia eleve megbukik, miszerint túlerőnkel elsőporjuk az ellenfelet. Mondanom sem kell, hogy az idegenekre nem vonatkozik az ötös határ... Ha sikerül elcsipni a célpontot, már csak ki kell választanunk, hogy melyik gépet szeretnénk magunk irányítani, és kezdődik is a tánc!



Ismerd meg ellenséged!



Bevezető – Aki már játszott a Star Wars: The Force Unleashed játékkal, az tudja, hogy a Jediok nemcsak a világ legmegerősebb, hanem a leggyönyörűbb teremtményei is. A Jediok a világ legmegerősebb teremtményei, és a világ leggyönyörűbb teremtményei is. A Jediok a világ legmegerősebb teremtményei, és a világ leggyönyörűbb teremtményei is.

Bevezető – Aki már játszott a Star Wars: The Force Unleashed játékkal, az tudja, hogy a Jediok nemcsak a világ legmegerősebb, hanem a leggyönyörűbb teremtményei is. A Jediok a világ legmegerősebb teremtményei, és a világ leggyönyörűbb teremtményei is.

Bevezető – Aki már játszott a Star Wars: The Force Unleashed játékkal, az tudja, hogy a Jediok nemcsak a világ legmegerősebb, hanem a leggyönyörűbb teremtményei is. A Jediok a világ legmegerősebb teremtményei, és a világ leggyönyörűbb teremtményei is.

Bevezető – Aki már játszott a Star Wars: The Force Unleashed játékkal, az tudja, hogy a Jediok nemcsak a világ legmegerősebb, hanem a leggyönyörűbb teremtményei is. A Jediok a világ legmegerősebb teremtményei, és a világ leggyönyörűbb teremtményei is.

Bevezető – Aki már játszott a Star Wars: The Force Unleashed játékkal, az tudja, hogy a Jediok nemcsak a világ legmegerősebb, hanem a leggyönyörűbb teremtményei is. A Jediok a világ legmegerősebb teremtményei, és a világ leggyönyörűbb teremtményei is.

Az X-COM első része nálam a legendák kategóriájában foglal helyet. Emlékszem, több hetet töltötünk együtt, és később is vissza-vissza tértem ehhez a fergeteges programhoz. A második részt türelmetlenül vártam. Azonban amint elkezdtem az új epizóddal játszani, valami furcsa érzés uralkodott el rajtam: az unalom. Ami az elődben remek volt, az itt már bevett klisévé degradálódott. A harmadik részt vitt némi színt az egyre vértelenebbé váló X-COM-ba, ám az igazi sikerhez ez is édeskevsének bizonyult. És most megérkezett az Interceptor.

Immár senkinek nem lehet panaszja, hogy újabb bört sikerült lenyúzni a jó öreg UFO-rókaról. Ez egy alapjaiban más rendszer, más a készítő stáb felállása és teljesen új a játék stílusa. Az egészből árad egyfajta maró (ön)írónia. A bevezető fekete-fehér képsorokon össze-vissza pattogó csészealj, az ötvenes évek emlékeztető képei, egy bizonyos nagyvállalat termékére történő célozgatások a hírekben mind-mind ezt támasztják alá. Nekem ez nagyon megnyerte a

tetszésemet. Mindezek mellett rengeteg olyan extrát nyújt a program, amelyekkel az eddigi részekben nem találkoztunk. A különböző mellék-küldetések friss színt visznek az unalomba hajló monoton árkálások tengerébe. Maximum nyolc szerencsés parancsnok pedig egyszerre is beszabadulhat az X-COM gépekkel vívott csaták világába.

Éppen ezért – ennyi jó és szép dolog mellett – nagyon csodálkozom, hogy olyan alapvető részét kell elmarasztalnom a programnak, mint a hajók irányítása. Ha a legkisebb érzékenységre állítjuk a botkományt, akkor is nagyon óvatosan kell mozgatnunk a kárt, ha nem akarunk azonnal saját tengelyünk körül forogni. Sok gyakorlással már normalizálódik a helyzet, de senki ne áldomjon X-Wing szintű üldözésekről. Érdekesen modellezték le az ütközéseket is. Direkt nekirepültem egy bázisnak és egyszerűen lepatantam róla! Azért ennél komolyabban kellett volna venni a szimulátor szót...

-csonti-

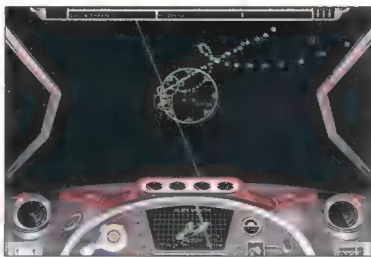
GYILKOS HAJCSZA A CSILLAGOK KÖZÖTT

A szimulátor rész grafikai megoldásaira senkinek nem lehet egy rossz szava sem. Izléses, kidolgozott háttér légi bolygókkal, világító égitestekkel. A légi járművek aprólékosan kidolgozottak, és az árnyékolás sem akármilyen. Mindezt egy P166-os gépen már élvezhető sebességgel képes produkálni az Interceptor. A képi megjelenítéshez tartoznak még vadászunk monitorán megjelenő baráti és ellenséges figurák, akik valamilyen halaszthatatlanul fontos információt akarnak éppen megosztani velünk. A beszéd és a hanghatások is dicséretes sokszínűséget mutatnak, de a legeredetibb a csaták alatt hallható zene. Ez a leírhatatlan, kicsit idegesítő, néha ritmustalan mű ragyogóan tüköri ellenfeleink mérhetetlen mőködését.

Ahhoz, hogy egy szimulátorban sikerrel vegyük fel a küzdelmet, elengedhetetlen a billentyűzet-kiosztás alapos ismerete. A készítő figyelmességének hála, ezen az unalmas szakaszon nyugodtan továbbléphet minden gyakorlott X-Wing pilóta, mert az irányító billentyűk – néhány funkció kivételével – szinte teljesen megegyeznek. Azért ne legyintsen semelyik veterán, hogy akkor neki már semmi újat sem tud nyújtani az X-COM! Ugyanis az ellenfél már alacsony fokozaton is kegyetlen módon manőverezik. Az első néhány alkalommal ne is áldomjunk róla, hogy az idegen hajók hátába tudunk kerülni. Már csak azért sem, mert a vadászunk irányítása



meglehetősen nehézkes, érzékeny művelet. Bele kell telnie néhány órának, mire az ember kezd ráérezni a játék izére.



Persze nem vagyunk kiszolgáltatott helyzetben így sem, hiszen parancsnoki pozícióból koordinálhatjuk beosztottjainkat, és mint egy karmester, levezényelhetjük az ütközeteket. Ebben lesz segítségünkre embereink tapasztalata és tudása. Más programokkal ellentétben itt nagyon jól repülnek saját pilótáink is. Nem lónek például

ócskavassá, hogyha éppen a célpontjuk és fegyvereik csővé közé keveredünk.

Mivel a kezdetekkor hatalmas hátrányban vagyunk az idegenekkel szemben, elsősorban a támadó fegyverek kifejlesztésében tanácsos jeleskedni. Amint lehetőségünk adódik a bénításra alkalmas agyú megtervezésére, azonnal szerezzük be, hiszen tudósaink számára az épségben megszerzett járművek jelentik a legnagyobb információforrást.

LEHULL A LEPEL

Ahogy haladunk az időben, úgy érkeznek egyre-másra a különböző hírek. Ezek egy része érdektelen, ám amelyek az idegenekkel foglalkoznak, előbb-utóbb komoly összefüggésekre fognak rávilágítani. Az időnként elkapott idegen üzenetek dekódolásával pedig nagy lépéseket tehetünk a történet végső megoldása felé. Tudásunk bővülésével ellenfeleink is egyre agresszívabbá válnak. Nagyobb csoportokat küldenek, erősebb hajókkal.

Előbb-utóbb sikerül néhány bázisukat is felfedezni. Ezek megsemmisítéséhez azonban komoly erőket kell összpontosítanunk.

A történetek nem merülnek ki az idegenekkel folytatott küzdelemben. Néha külön küldetéseket kapunk, melyek teljesítése jót tesz költségvetésünknek és hírnevünknek egyaránt. Egy alkalommal odáig ment el a program, hogy megkért, mentsem meg szegény ürklőzokat (!) az ürllények zak-

X-COM történelem

1998 • Megjelentek először az új X-Com játékok.

1999 • A MicroProse megkezdte a X-Com új generációját az X-Com: Enemy Unknown.

2039 • A történet második korszaka kezdődött a X-Com: Apocalypse.

2041 • A X-Com: Terror from the Deep. Az X-Com második korszakának első részét az óceánok lakta a víz alatt.

2062 • A X-Com: Apocalypse második korszakának első részét az óceánok lakta a víz alatt.

2067 • A X-Com: Apocalypse második korszakának második részét az óceánok lakta a víz alatt.

2084 • X-Com: Apocalypse. A történet második korszakának harmadik részét az óceánok lakta a víz alatt.

latásától. Cserébe nem fognak egy ideig zargatni minket...

Az X-COM sorozat negyedik része tényleg gyökeres fordulatot vett. A megszokott elemek (fejlesztés, finanszírozás, gyártás) még mindig jelen vannak, de jelentősen egyszerűsödtek és csak egy kellemes háttérként szolgálnak az akcióhoz. Kipróbálni szinte minden kategória rajongójának érdemes, emellett igazán kíváncsiak vagyunk, mit fog nyújtani a következő rész, az X-COM Alliance...

CSONTI

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény

P120 • 16 Mb RAM

3D-kompatibilitás

3Dfx, 3D3 Matrox

Memória 2-8

Diszk 10-20

kb. 80 oldal

Retrón -

Kiadó

MicroProse

nyolc nagyon jó

megjelenik jó

összetett

nyolc összetett

84

World League

Foci angol módra, taktikai extrákkal Soccer '98

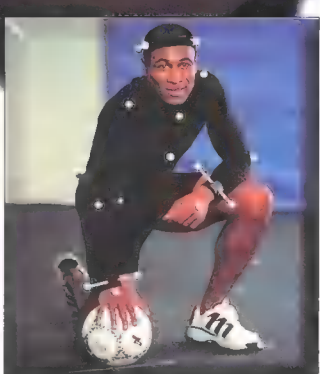


z Eidos '96-os megalakulása után rekordgyorsasággal küzdötte fel magát a játékipar csúcs-kiadói közé. A siker receptje roppant egyszerű volt: igényes programok egész sorával rukkolt ki. A sort a Tomb Raiderok kezdték, manapság a Commandos a nagy durranás, de a várakozólistán is olyan ígéretes programok vannak, mint a Deathtrap Dungeon, a Daikatana vagy a gengszterposztokat idéző Gangsters. A World League Soccer 98-cal a most igencsak forró témának számító fociprogramok terén próbálnak betörni a piacra.

A WLS 98 fejlesztőinek nevéhez köthető a konzolokon (főleg PSX-en) igen nagy sikereket elért Olympic Soccer, melynek fénye PC-n kicsit már halványabb volt, így ott nem sikerült a FIFA Soccer sorozat aktuális darabja, illetve a Sensible Soccer fölé emelkednie. A WLS 98-nál a készítő célja egyértelmű volt: az Olympic Soccer próbálták meg számos funkcióval kibővíteni, komplexebbé tenni, és a kor színvonalának megfelelő grafikával felruházni. A játékban a barátságos meccsek állóvívét megunva számos tornafajta közül választhatunk. Kilenc nemzeti játékosállomány indulhatunk (a klasszikus angol, skót, francia, német, olasz, spanyol, és holland liga mellett az igazi egzotikumnak

számító japán és amerikai csoportban bizonyíthatunk), és összeállíthatunk vegyes nemzetközi bajnokságot is. A maximum ötfordulós kieséses kupa, az UEFA kupához hasonló nemzetközi kupa, és egy nemzeti válogatottak számára megrendezett, VB-hez hasonló torna szintén mind ránk és csapatunkra vár. Több alkalommal is említettem, hogy „hasonlító”, ennek oka az, hogy a WLS 98-hoz nem sikerült megszerezni a fejlesztőknek a hivatalos UEFA/FIFA licencket, így a valóságban létezővel száz százalékosan megegyező versenyeket nem rakhatták bele a programba. Ez egy apró szépséghiba, amit mindenki más súllyal értékel – mégiscsak motíváltabb az ember, ha egy neves kupa trófeáját küzdhet...

Az eddig a legtöbb fociprogramban használatos, és megszokott játékos-intelligenciánál (bemozgott terület plusz agresszivitás alapú) a WLS rendszere jóval komplexebb modellt mutat fel, és igen összetett, helyeztethető pontosan igazítható taktikák összeállítását teszi lehetővé. A játék igazi nagy újdonságának ez számít, és ebben erősen hasonlít a Sensible World of Soccer 98 új taktikai rendszerében



debütált újításokra. A gépi csapatok intelligensen, nem szimplán vagdalkozva játszottak, de még mindig nem lehetett érezni azt, hogy a programban a taktika profi beállításával egy játékosállomány tekintetében erősebb csapatnak fölé lehetne kerekedni. A játék irányítása megelégszik négy gomb használatával, ezekkel teljesen rugalmasan és

A játék rendszerének összeállításakor a fejlesztők nagyon nagy hangsúlyt fektettek a foci taktikai hátterének hiteles beillesztésére, és komplex kidolgozására. Az egyik fő cél volt, hogy a gépi intelligencia a háttérben ténylegesen olyan összefüggésekkel számoljon, melyek a valós játék során folyamatosan felmerülnek. A védelemet, középpályát, támadósort és azokon belül az egyes játékosok mozgását, cselekedeteit, reakcióit az egyes helyzetekben speciálisan modellezték. A megszokott feladások és négy-öt játékos-szerep helyett mintegy húszféle feladatkört vettek fel. Ezek a standard pozíció mellett reakciókat/feladatokat is jelentenek. A következők kerültek be kiadható „task”-ok körébe:

Goalkeeper → kapus
Standard Defender → általános védő
Man Marker → emberfogó
Marker → terület-védő
Sweeper → sóprógető
Left Back → balhátvéd
Right Back → jobbhatvéd
Left Wing Back → bal szélső hátvéd
Right Wing Back → jobb szélső hátvéd
Bruiser → középső hátvéd, általános feladatkörrel
Chaser → követi és megpróbálja szerezni az ellenfél középpályán labdát cipelő játékosait
Play maker → irányító, aki passzokkal és akár hosszú indításokkal is képes mozgásba hozni a csapatot

Holding Mid-fielder → védekező középpályás
Standard Mid-fielder → általános feladatkörrel felruházott középpályás
Attacking Mid-fielder → támadó középpályás
Left Winger → balszélső
Right Winger → jobbszélső
Far Post → előretolt ék
Target → feljuttó, labdát felvezető csatár
Striker → csatár
Supportive Striker → második hullámban érkező csatár



VÉLEMÉNY



A World League Soccer 98 összességében egy átlag feletti fociprogram, aminek nagy erőssége a taktikai szimuláció. A program maga, játszhatósága, kezelése és grafikája viszont erőteljesen konzolos hangulatot áraszt. A játék túlságosan is akcióorientált, és az akciójáték-érzés erősíti fel a rendszeresen megjelenő félképernyős feliratok is. A legnagyobb probléma a WLS 98-cal azonban az, hogy érezhetően PSX-gyöke-rekből táplálkozik, anélkül, hogy a PC plusz lehetősé-

geit kihasználná. A textúrák kissé fakónak, „műanyag-nak” tűnnek, és hiba támogatja a játék a fontosabb 3D gyorsítókártyákat, ha nem használja ki azokat maximálisan. A World League Soccer arra az időszakra jelenthet kellemes szórakozást, mikor már unjuk, hogy sokadszor játszottuk végig a VB-t a World Cup 98-ban, és még nem jött ki a Fifa Soccer 99, vagy egy azzal egy kategóriába tartozó fociprogram.

Charlie

pontosan kezelhetők a játékosok, és cselekedeteik. Az irányítás egyébként, sok más elemében is a konzolos sportjátékokra emlékeztet: akcióorientált, nem szimulációs jellegű.

A WLS98 grafikájánál fontos megemlíteni, hogy egy skeletál (csontváz alapú) rendszert építettek be a programba, így nem volt akadálya, hogy a motion capture techniká-

val „levett” mozdulatokat a fontosabb testrészekhez rendelve igen életű mozgás-animáció álljon össze. Összesen mintegy 1500 frame animációt vettek fel, amihez Les Ferdinand, a Newcastle United válogatott játékosa (pár éve

Shearer mellett ő rugdosta a Fradinak a gólokat a Bajnokok Ligájában) is modellált állt/mozgott. Újdonságnak számít, hogy a játékosok felsőtestüket képesek elfordítani, és azzal a labda felé fordulni. Ez nemcsak jól néz ki, és változatosabb mozdulatokat tesz lehetővé, hanem néha lépéselőnyt is lehet így szerezni jó helyezkedéssel – mellette lehet venni a labdát. A játékba beleépítettek néhány extra látványelemet is, pl. megoldották végre a közönség animálását (de sajnos láthatók maradtak a „dobozok”, amikre az animált textúrákat feszítették, így nem annyira impresszív a hatás). A kameramozgás dinamikus követi az eseményeket, mozog, forog, zoomol, ami nagyon életszerűvé teszi a megjelenítést.

A WLS98-hoz a hangeffektusok több forrásból – eredeti meccsekről és hangbankokból – kimondottan jó minőségűek. A közönség hangját kettéválasztották, a két szurkolótábor saját hangkészletet kapott, és a morajlás, illetve a szurkolók kórusa a meccsen zajló eseményekhez igazodva váltakozik. A kommentárhoz két ismert sportriportert, Peter Brackley és Ray Wilkins (a Channel 4 Football Italia munkatársai) mondtak gépre megjegyzéseket, melyek nemcsak a játékot kísérő megjegyzések, hanem meccs eleji és végi kisebb expozék is helyet kaptak benne.

CHILL

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Minimumigény
 P90 + 16 Mb RAM
 5 Mb HDD
 3D-támogatás: D3D
 Dokumentáció
 30 oldal CD booklet
 Les Ferdinand

Eidos Interactive

Jó

nagyon jó

Összehasonlítási

összevet

79

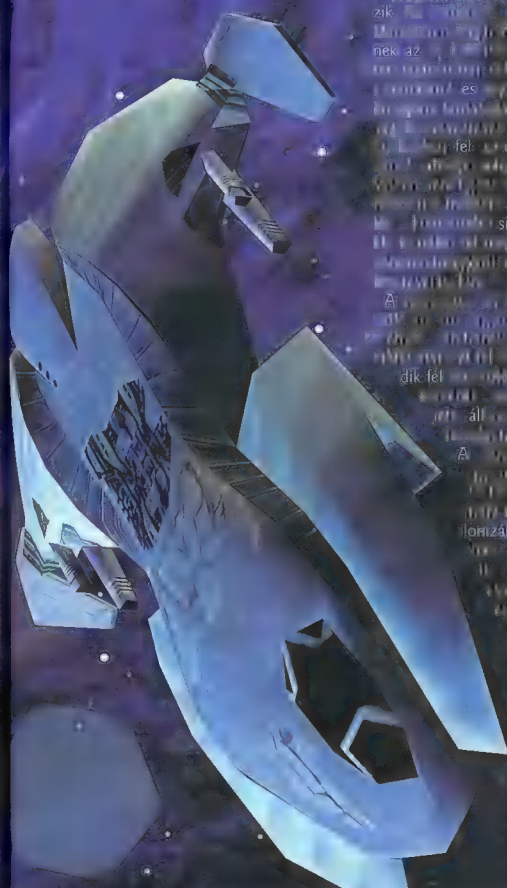
Conflict: Freespace The Great War

Minden területnek és időszaknak megvan a maga királya a játékprogramok között. Az urban játszódó szimulátorok esakartjanál azonban már hosszú ideje óta bérlett első helye van a LucasArts X-Wing-sorozatának és az Origin-féle Wing Commander ságnak. Am ezúttal lehet, hogy méltó ellenfélre akadnak! A Freespace nemesak játszhatóságával, hanem a játék "körítésével" is kiemelkedik a tömegből.

terran. Az
takar
az
armat
és a min
és
alma a
nértéket öltö

[illegible]

Shivan: agjal semmit nem tudtak
 özatos
 a földi
 a za
 32



Az idén belől Egy ismeretlennek dik fel

A γ -irradiated polyethylene is a low-molecular-weight polymer.

onizak bolygok... stt. Azon...

THE 1990s

egykori ellenségei között
szünetet, majd továbbra is
szén szövetségei között
egymással egy lesznek.

a) nem az

előbbiek

... az országban a legmagasabb szintű szűk keresztmetszetre.

...and the ...
...the ...
...the ...
...the ...

közben a...

szerepét meg kell erősítenie. Amennyiben a vállalkozás nem rendelkezik

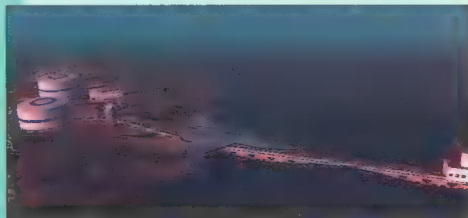
képtől függően az információs kihezők teljes
háromfajta információra épülnek. Amikor olvassa
be a vizsgálati feladatokba, hogy a feladat megoldása

[illegible][illegible]

ZEDbazar

INCOMING

Vallahol egy messzi, messzi galaxisban... létezik egy kék bolygó, amit a lakói csak Földnek hívnak. Békés atombomba-dobálózással töltögettek napjaikat, mikor a Földönkívüli Intelligens Létfarmákat Figyelő Központ váratlanul jelzéseket kapott a világűrben. Mindenki lelkesen várta az idegeneket, ám a földönkívüliek szándékai gonoszak voltak.



Persze a földiek nem hagyták magukat csak úgy leigázni, és ellentámadást indítottak az idegenek ellen. Természetesen itt kapcsolódunk mi a játékba, mint a pilóták legjobbjai. A program abszolút játéktérmi hangulatot áraszt, de ezt teljes 3D-ben teszi, igen szép, bár kicsit szegényes grafikával. A bázisunk és környéke nagyon jól néz ki, de egy kicsit távolra helyezve már csak a csupasz földet látjuk. A külső nézetek nagyon jók, bár némelyikükből játszhatatlan a játék. 11 féle harci

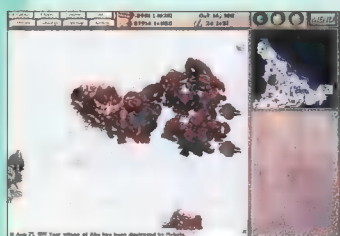
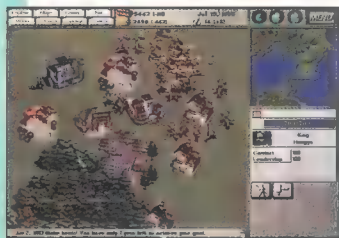
géppel írthatjuk a gonoszt, ebből három földi repülő, két helikopter és hat idegen gép. Az installálás után (53 MByte) azonnal neki is állhatunk játszani, ezt tehetjük úgy, hogy küldetéseket csinálunk végig (először egy légharó ágyúval kell megtisztítani az eget, majd egy tankkal irtani az idegenek tankjait, utána egy helikopterrel lövöldözni a légtérben, fel kell szedni egy lelőtt kisrepülő és a bázisra vinni stb.), vagy úgy, mint a shoot'em upokban (bizonyos számú pont elérése után szintet lépünk és újabb, keményebb ellenfelek jönnek), illetve mindenféle hálózati formában tehetjük próbára saját, illetve barátaink ügyességét. Kalandjainkat hat helyszínen folytathatjuk, ezek megfelelnek a földi kontinenseknek. A nehézségi szintek kiválasztása nagyon jól sikerült, Easy fokozatban még a gyengébb reflexszel rendelkezők is jól el tudnak



játszani, Hardon pedig a játéktérmi gépeken edződött profil is megizzadnak. Ez egy igazi, gondolkodást nem igénylő lövöldözős játék, ami nagyon jól jöhet akkor, amikor meguntuk a Starcraftot vagy a Panzer Commandert. Igazából egy nagy hibája van a játéknak, a gépigénye: egy „mezei” 200-as MMX-en 3Dfx-szel nagyon szaggatott, bár az is igaz, hogy ezt a programot már Voodoo2-re optimalizálták. Tartalmas szórakozást ugyan nem nyújt a program, egy kis kikapcsolódást viszont mindenképp.

SEVEN KINGDOMS ANCIENT ADVERSARIES

Igazi gyöngyszem volt a maga idejében (jó fél éve) a Seven Kingdoms a fantasy beütésű real-time stratégiai játékok tengerében. Bár a játékos



stratégiák kedvelőinek mindenképpen ajánlható az Age of Empires 2, a Settlers 3 és (természetesen) a Seven Kingdoms 2 megjelenéséig. Addig is a nagy uNkulunulu (aki nem tudná: ő a zuluk megidézhető démona) legyen veletek!

CYBERBALL

Flippers programok kiadása, mióta világ a világ, igencsak rizikós tevékenységnek számít. Rengeteg banánhéj akad a programozók útjába, amelyeken nagyon könnyen el lehet csúszni. A grafika magával kell, hogy ragadja az embert. A golyó mozgását, ütközéseit élethűen kell lemódellezni. Nem árt, ha rengeteg új ötlet és trükk szórakoztatja a játékost, és mindezek mellé valami lendületes, az adott pálya hangulatát tükröző zene is dukál. Sajnos az Arena Games stábjába több akadályt is csúnyán lever. A körítéssel semmi gond: ötletes a menüsor, jó a zene és rengeteg a beállítási lehetőség. Minden pályára külön-külön határozhatjuk meg például a labda



gyorsaságát, a gravitáció erejét vagy a flipperezésnél jönnek elő. A pályák egész egyszerűen ötletlenek! Nincsenek komoly hurkok, rámpák és egyéb nyálakosságok. Néhány kombinációban kimerül minden játékterület lehetősége. A hanghatások alkalmazkodnak a pályák színvonalához, tudnillik teljesen laposak, jellegtelenek. Nagyon látszik, hogy valami eredeti szerettek volna alkotni ■ készítő (erre utal, hogy minden pályán 3-4 pár kart tudunk mozgatni, vagy az, hogy időnként hullámkzik a képernyő), de sajnos a negatívumok hatására a játék a felelhető kategóriában landolt. Aki valaha is játszott a Pro Pinball sorozat tagjaival vagy az Addiction Pinballal, annak a Cyberball valószínűleg nem lesz a kedvenc programja.

Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja az cikke felépítése, a Mós vélemények, és mostantól új rovatunk, a Lapszemle is. Magyar testvérleapjaink (576 Kbyte, PC Guru, PC-X), és a nagy angol, amerikai és német magazinok (PC Games, PC Zone, PC Player, Edge...) mellett igazi egzotikumokat ígérhetünk (most pl. egy finn újságból tallóztunk). Csak Európában száznál több lap foglalkozik szórakoztató számítástechnikával – reméljük, az ezekből az újságokból kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

Sokan kérdezték, hogy miért értékeltünk egy játékot pont X százaléka, miért nem többre vagy kevesebbre, vagy hogy miért adott egy játékra egy másik újság drasztikusan eltérő pontszámot. Annak illusztrálására, hogy az értékelés mennyire szubjektív dolog (és hogy mennyire lehet megbízni benne...) lássuk, mit írtak magyar és külföldi testvérleapjaink két – általunk is tesztelt – játékról Kórkép a nagyvilágból, fókuszban a Lula – the Sexy Empire, és a Battlezone. Jelszavunk: Izlések és pofonok...

▼ LULA – THE SEXY EMPIRE

Az utóbbi idők egyik legnagyobb vihart kavart játéka volt a Lula, ahol a játékosnak szexfilmek költségvetésének megtervezése és szexbolt-hálózatok nyereségességessége tétele a feladata. Akárcsak a Boogie Nights a filmszakmában, a Lula a játék-kritikusok között elég eltérő reakciókat váltott ki. Voltak, akiknek tetszett a kivitelezés, de fanyalgtak a tartalom miatt:

„Szó se róla, a sikamlós témák és aomás-jellegű grafika igen sajtós hangulatot kölcsönöz, és bár technikai színvonalát tekintve akár egy Amiga 500-asra is készülhetett volna. Az első 10-15 perc minden pályán muris volt, amíg az ember megismerte a poénokat – utána pedig

A külföldi lapok már jóval mérsékeltabb lelkesedéssel álltak a témához:

„A Lula – aminek akár a Sim Sex vagy a Porn Tycoon címet is adhatták volna – a pornósakna humoros oldalát mutatja nekünk. Vices, de ne várjunk tőle komoly szimulációt – MikroBitti (Finnsország) – 70%”.

A legsúlyosabb kritika hangnemet tekintve inkább földbe döngölés, mint objektív tájékoztatás:

„Összehasonlítva egy átlagos üzleti szimulációs játék mélységeivel és komplexitásával, Lulát valószínűleg csak a Eurotrash minden epizódjában megjelenő közepkorú németek fogják értékelni. A nyugati civilizáció leépülése folytatódik... – PC Gamer (Anglia) – 18%”.

▼ BATTLEZONE

Második göröcs alá vett játékunk a Battlezone, az idei év egyik legfontosabb, stílus-teremtő műve, ami „összeházasította” a real-time stratégiákat az akciójátékokkal. Érdekes módon – és a Lulával pont ellentétesen – a nyugati sajtó sokkal inkább lelkesedett a játék láttán, mint a magyar:

„Régi név – vadonatúj stílus! A Battlezone amellett, hogy izgalmas, akció-központú, könnyen kezelhető és rugalmas, pillanatszerűen a legélvezetesebb 3D játék, arról nem is beszélve, hogy ilyen jó sztorit és küldetésfelépítést a Mechwarrior 2 óta nem láttunk. – PC Games (USA) – A (a legmagasabb osztályzat)” vagy: „Hidegháború – forró akció! A techno-gótikus kivitelezés, a nagy-szerű kerettörténet és a remek hanghatások mind eltörpülnek amellett, ami a játékot igazi sztárrá varázsolja: a harc, a pergő akció teszi a Battlezone-t kötelező darabká a akciójátékok rajongói számára – GamePro (USA) – 4,5/5”.

Ehhez képest a magyar lapok (egyébként határozottan pozitív) kritikai kísé- sé közömbösnek tűnhetnek:

„Nagyon szokatlan a stílusa, ezért lehet, hogy sokan megijednek tőle, de aki egyszer is belezeli, az utána nem teszi le egyhamar. Persze a '98-as év még hosszú, könnyen kiüthetik a stílus-teremtők trónjáról... – PC-X – 5/5” vagy:

„A Battlezone egy egészen kellemes játék. A bevezető küldetések is érdekesek, de ahogy haladunk előre – PC Guru – 92%”.

Végül érdekes megfigyelni, mennyire hasonló értékelést tükröz egy magyar újság kissé fanyalgó, és egy amerikai „egkebe emelő” kritikája:

„Késztételienül nagyon érdekes ötlet volt a stratégiákat a saját maguk teremtette szituációkba helyezni, ám úgy érzem, hogy az események kézben tartása egy átlagos játékos képességeit némileg meghaladja. Roppant nehéz állítani és tudatosan irányítani egy komplex hadműveletet és mindemellett még szervesen részt is venni benne. – 576 Kbyte – 88%” Ezzel szemben egy másik lap a következőket fogalmazza meg:



jött az üzleti szimulációk szokásos árára: állandóan ugyanazt kellett ismételtetni, és várni, hogy teljen az idő. Egyébként nem egy rossz darab, néha előhúzom a subltótból... 576 Kbyte – 82%”.

Másoknál éppen fordított a helyzet:

„A grafikára nem lehet panasz, bár az intro elég ocsmányul nézett ki. Az ötlet jó, de sajnos a játéknem egy idő után kicsit unalmassá válik. Prúdeknek nem ajánlót – de aki elmúlt már 18, keresse fel Lulát, mert kellemes, pikáns módon sajátíthatja el az üzleti világ rejtekeit – PC-X – 4/5”.

Netböngésző

Mivel e havi számunk nagyrészt a Forma 1 jegyében született, ezért illendő, hogy a Netböngésző rovatban is megemlékezzünk valamilyen módon a „száguldó cirkusz” képviselőiről. A legtöbb csapatnak és versenyzőnek saját honlapja van, ezek közül egyet – a Ferrariét – már bemutatuk két számmal ezelőtt. Most nézzünk körül, mi a helyzet a pilóták háza táján. Sokak kedvence, a forma 1-es világ talán legjobb versenyzője Michael Schumacher. Az ő saját honlapját a <http://www.michael-schumacher.org/> címen érhetjük el. Itt minden megtalálható ami a német pilótával kapcsolatban érdekelheti az egyszeri net-felhasználót. Üdonságokat olvashatunk Schumiról, megnézhetjük, hogy mit

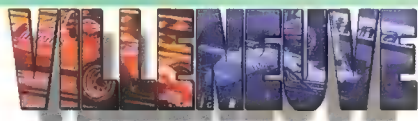
A harmadik versenyző, akinek hamarosan megjelenik „saját” autóversenyzősi programja, Johnny Herbert. Neki még nincsen saját honlapja, de a rajongói természetesen készítettek egyet. Ez a <http://www.johnnyherbert.co.uk/fanclub/fanclub.htm> címen érhető el, és minden megtalálható rajta, ami a pilótával kapcsolatos. Cikket, rengeteg fénykép, néhány video és temérdek információ a versenyzőről.

Aki már alig hall a Forma 1-es motorok berregésétől, annak ajánlok egy svájci kirándulást. Természetesen ezt is neten keresztül, hiszen így nem kell szülőhádra költenünk és a csomagjainkat sem fogjuk elveszíteni útközben. Igaz, hogy a tiszta levegőt sem élvezhetjük, de legalább a látványban részünk lehet. Akinak már kellően felcsigáztam az érdeklődését az irányítsa browserét a http://www-swiss.ai.mit.edu/photos/photo_album.html címre, ahol gyönyörű nagyfelbontású képek találhatók Svájc legszebb tájairól.



Aki úgy érzi, hogy ismeri és szereti a filmek világát, az keresse fel a <http://uk.imdb.com/> címen található Internetes Film Adatbázist, több mint 140000 mozi- és tv-film adatait találhatjuk meg. Szereplők, rendező, megjelenési év és rövid tartalom található mindegyik alkotásról. Ebben az adatmennyiségben különböző szempontok alapján kereshetünk.

Egy újabb filmes site, de ez csak Star Trek rajongóknak. A http://www.IIT.uni-miskolc.hu/~halasz3/local/tng_episodes.html címen a Star Trek legújabb tv-sorozatában (The Next Generation) szereplő összes részének elolvashatjuk a tartalmát, képeket láthatunk belőle, sőt az adott epizód osztályzatát is megtekinthetjük egy egytől ötig terjedő skálán.



Chronique de Pierre Lecours



Total hits **2633571** Total des visites



VILLeneuve

Vote For Our Site @ www.totallinks.com

mondtak róla a különböző újságok, feliratkozhatunk a vele kapcsolatos levelezési listákra. Nézzhetünk fényképeket, sőt a futamokból is megtekinthetünk részleteket RealVideo formátumban. Akinak ez nem elég, az köldket ismerőseinek Schumacheres web-kezelőlapot, vagy megnézheti a pilótáról eddig írt könyvek bibliográfiáját. Magának Schumakin is köldketünk e-mailt, ha kedvünk tartja.

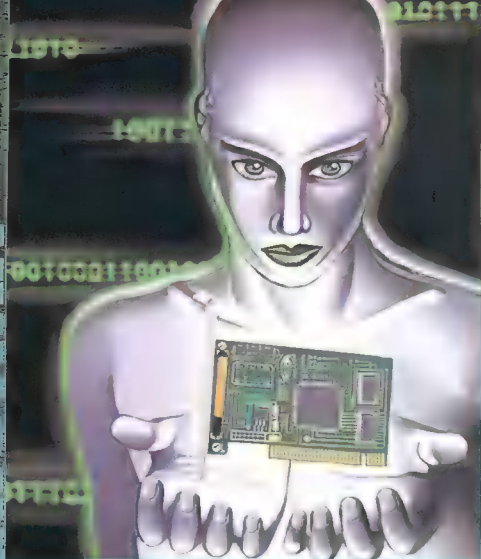
A tavalyi év világbajnokának, Jacques Villeneuve-nek is van saját honlapja. Illetve nem is az övé, hanem a családjáé, hiszen a remek pilótának az édesapja, Gilles is Forma 1-es autóversenyző volt. Kettejük web-oldala a <http://www.villeneuve.com/>, ahol helyet kapott többek között a Gilles Villeneuve internetes múzeum is. A múzeumban az idősebb Villeneuve-vel kapcsolatos relikviák tekinthetők meg: sisakjai, versenyautói és a kupák, amelyeket pályafutása alatt nyert.

Second Season

| | | |
|----|---------------------|-------------------------|
| 23 | 11/26/88 12842193.0 | Where Silence Has Lease |
| 24 | 12/03/88 12942286.3 | Elementary, Dear Data |
| 25 | 12/07/88 13042406.7 | The Outrageous Okona |
| 26 | 01/07/89 13242487.0 | Land As A Whisper |
| 27 | 01/14/89 13142467.5 | The Schmidt Man |
| 28 | 01/22/89 13342494.0 | Unnatural Selection |
| 29 | 02/04/89 13442504.9 | A Matter Of Honor |
| 30 | 02/11/89 13542520.7 | The Measure Of A Man |
| 31 | 02/18/89 13642536.8 | The Dumbest |
| 32 | 03/01/89 13742560.1 | Cantering |
| 33 | 03/08/89 13842575.4 | The Royale |
| 34 | 04/01/89 13942597.2 | Time Source |
| 35 | 04/22/89 14042605.4 | The Leave Factor |
| 36 | 04/29/89 14142625.3 | Fen Pale |
| 37 | 05/06/89 14242761.3 | Q Who |
| 38 | 05/13/89 14342779.1 | Summertime Sunset |
| 39 | 05/20/89 14442823.2 | Up The Long Ladder |
| 40 | 06/01/89 14542839.2 | Manhunt |
| 41 | 06/25/89 14642901.3 | The Emancipator |
| 42 | 07/02/89 14742923.4 | Peak Performance |

Végezetül bemutatjuk e havi kedvenc site-unkat, a Beverly Hills 90210 című tévésorozattal híressé vált (a szöke bombázó Kelly-t alakította) színésznő, Jennifer Garth honlapját a <http://www.jenniegarth.com> címen. A legújabb hírek szerint Jennie egy évvel kislányának születése után újra elkezdte a forgatást, így az Amerikában már kilencedik idényét élő sorozatba (hiszen még csak a másodiknál tart a TV3) visszatér sokunk kedvence.

PELIKANA



BE



Levelezés

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu
http://www.zed.hu

POSTACIM
1519 Budapest, Pf. 27

▼ FUNKY MONKEY, BUDAPEST

Szia Zed!

Szia Makil (szólíthatlak így?)

A magazinotok nagyon jó, de szerintem túl rövid a levrov. Igaz, nem tudom, hogy mekkora munkába telik és még mi mást csinálst emellett,

Mi mást csinálnék? Játsszom :)

de szerintem lehetne egy-két oldalal hosszabb. Az nyilvánvaló, hogy nagyon sok leveleket érkezik, mert most már Getto csak egy rajzot szokott csinálni a levrovba. Most, hogy van ez a Ti kérdézetek rovat, a leveleknek legalább a harmada oda fog kerülni, de a 3-4 oldalas levrovval csak még jobb tudnátok tenni a magazinotokat. Így azt is elkérülhetnétek, hogy egy adott levélre három hónap múlva válaszolj, amikor az illető már ügyis megkapta rá a választ valahol máshol. Végülis ti nem hívatokozhattok helyhiányra. Ha meg mégis, akkor vegyetek el két oldalt a Hírek, újdonságok rovatból. (Esetleg egy pár kevésbé közismert játék leírásából.)

A levelek száma valóban hónapról hónapra nő, de én továbbra is csak két oldalal válaszolok. Elsősorban azért, mert félok, hogy ha több oldalt foglalnék el, akkor megindulna egy olyan vita, mint a hardver hírek esetén: lenne olyan is, akinek tetszene, meg olyan is, aki rögtön írná a levelet, hogy ne vegyük el a helyet a játékok és a hasznos információk elől. Így aztán marad az arany középut, a két oldal.

A Ti kérdézetek rovat valóban sokat könnyít a helyzetemen.

nagyból hely jut a „beszélgetős” levelekre, így nem fordul majd elő, hogy valaki három hónap késéssel kerül be a levelezés oldalaira

Ne legyenek a hardver hírek ilyen sokan, mert a fele fölösleges.

Na látod, még mindig nem ut. el a hardver hírek-vita.

Mellesleg nem ártana közölni, hogy te vagy Zed, mert egyesek azt hiszik, hogy te vagy Getto által kitalált személy vagy és ezért kéri azt, hogy találgassanak ki hozzád múltat, jelent és jövőt.

Micsoda? Még hogy én kitaláltam személy vagyok?

Az ilyen hitetlenek mért nem jöttek ki az ílabórá, ott láthatnák volna teljes életnagyságban.

Egyébként engem illet a „Legélesebb szemű olvasó” díj, mert én már a második számtól kezdve láttam, csak azt hittem, hogy ez nyilvánvaló.

Az ilyen komoly és fontos díjak kiosztását nem szabad elharnakodni. Nem tagadom, remek esélyekkel indulsz a versenyen, de azért úgy illik, hogy hivatalosan is pályázatot írjunk ki. Tehát: ki az, aki úgy érzi, hogy észre vett bármit, amit mások nem, és ezzel jogosultnak érzi magát a legélesebb szemű olvasónak járó díjra?

Légy szíves, tegyél be a levrovba bármi áron. Felőlem megvághatod, amennyire akard, csak tedd bele.

Bármi áron? Vigyázz, mert eljön az a nap, amikor majd egy szívességet kérek Tőled...)

A júliusi levelezéshez hasonlóan augusztusban is a múltkorai Gondolatébresztő fonalát visszük tovább, témánk tehát a „cheatelés”, azaz kik, miért és hogyan csinálnak a játéksban.

▼ BANDEE

Már annyira megszoktam a cheatelést, hogy amikor egy új progit kapok, egyből kódokat keresek hozzá. Anélkül egy tapodtat se mozdulok. Bár néha megpróbálom anélkül játszani, de nem igazán sikerül. Szerintem igenis kellemen cheatek a játékokba, hiszen van egy-két olyan játék, amin kódok nélkül szinte lehetetlen végigmenni!

▼ L@csi

A véleményem a cheatről az, hogy igenis szükség van rá. Az más lapra tartozik, hogy egyáltalán nem kötelező ezeket használni. Aki beleváló gamer az nem is használja őket (gyakran). Az olyan cheatek pedig amelyek, egy-egy rejtett pályát vagy játékost idéznek elő, azok meg nem hogy elrontják, hanem érdekesebbé és még izgalmasabbá teszik a játékokat. Valójában jól van ez úgy, ahogy van – én úgy látom -, mivel aki akarja, az tudja használni, akinek nincs rá szüksége az meg nem törődik velük. A nagyon gyengén játszó egyénekre is gondolnak a fejlesztők, hiszen ők is sokan vannak és vásárolják a játékokat.

▼ SZUDA CSABA

A stratégiai játékokat – véleményem szerint – teljesen megöli a cheatelés. Tessék szépen törni a fejüket! Néha

mégis jól esik god módban végigirantani a „Doom és társai” játékok által feltálat szörnyeket, tehát szerintem ebben a kategóriában a család megbocsátható.

▼ EBEASTY

A válaszm a cheatelésre az, hogy igen is, meg nem is. Azért ilyen felelős a válasz, mert nem állíthatjuk biztosan, hogy mindenki képes megfelelni egy-egy játék kihívásának. Van, aki stratégiai szeret és van, aki csak lövöldözni. Találkoztam már olyan programmal, amely számomra játszhatatlannak nehéz volt és ilyenkor vannak megbocsátható csalások. Tudom, most sokan megszólnak ezért, de gondolatok csak bele.

A Diablonál sokan csinálnak, ezt én is elítélem, mert annak » fantasztikus játéknak a lényegét semmisíti meg ezzel (azt, hogy a karakterek a tapasztalatuk által fejlődnek). De ha a Total Annihilationnal akarsz játszani hálózatban, és nincs elég idő a játékra (4–5 óra), akkor igenis jól jön egy kis nyersanyag cheat, hogy mind az ellenfeled, mind te kiépíthessék a bázisotokat és a megbeszél időben egyforma esélyekkel essetek egymásnak. Hangsúlyozom, hogy ez csak úgy működik, ha előtte közösen szabályokat alkottok és ezeket be is tartjátok.

Szabályok közé szorított csalás? Elég érdekes fogalom... A csalás éppen azt jelenti, hogy vannak szabályok, de az illető ezeket nem tartja be. Azt hiszem, hogy a Ti úgy játszottok, ahogy az előbb leírtad, akkor az nem igazán csalás. Legfeljebb más szabályokat alkottok a magatok számára. Szerintem a beépített cheat szerves része a játéknak, mert aki megvásárolja a programot, az szeretné látni, mit kapott. Ezért azzal a megoldással értek egyet, hogy a programozók a kulönböz nehézségi fokozatokról teszik függővé, hogy mennyit láthatunk a kerettörténetből.

▼ DRAVEN

Kétfajta csalás létezik. Az egyik, ami behoz valami rejtett dolgot, valami extrát, mint pl. a Fífaban a nagyfejű emberek vagy az égő labda. Ezek » cheatek poénosak és ha van ilyen egy játékban, az csak jó lehet. A másik: plusz élet, plusz fegyver stb. Ez csak azoknak való, akik nem képesek végigjátszani valamit csalás nélkül, tulajdonképpen ezek rontják el a játék értelmét.

A játékosok egyik fele elnéző a csalással és a csalókkal szemben.



Kevesen nézik hig-
gatosan és távol-
ságtartóan a
kérdést és huny-
nak szemet –
mondván: min-
denki önmagát
minősíti a csalással.
A másik oldalon
állnak azok, akik
szentet egy profi
játékos arról ímszerk fel,
hogy sosem csal (vagy ha
mégis beüt egy kódot,
akkor ugyesen kidumálja
magát!...
A hálózatos játékokban jelenti a
legnagyobb
problémát a csalás...



▼ LUSZTIG ZSOLT

Magam nem vagyok valami nagy „cheater”, bár ha valami annyira felidegesít, hogy már a hajam hullik ki tőle, akkor már belenézek valamelyik újságba. Szerintem igenis kellene a cheatek. Kellene, mert ugyan jobb érzés, ha valaki anélkül játszik végig egy játékot, de egy kezdőnek igenis kell néha egy kis gyors sikerélmény. A nagyszájú hűdévagyokbár-csittjátékosokat meg igazán könnyű kiszúrni. Elég ha megpróbálss vele valamit hálózatosan játszani, vagy odaülss mellé és megnézed, mit is csinál. A szemétség az, amikor a család mások rovására megy. A barátom nagy nehezen kifejllesztett Diablo karakterét egy félúrlott csaló a faluban ölte meg!!! Ezeket az embereket kellene elkülöníteni egy szép nagy sárga gumival bélelt házba, úgy 200 évig.

▼ JUHÁSZ DÉNES

Szerintem a cheateles egy nélkülözhetetlen rossz dolog. A mai világban nagyon kevés ideje marad az embernek arra, hogy játszon (én legalábbis így vagyok vele). Annyi játékot kellene végigjátsznom, hogy nem bírnám. Ezért az általam közepesnek ítélt játékokat végigviszem, és legzsivesebben csalog, ha megakadnák. Viszont az általam ötösnek ítélt játékokat bűnnek tartom csalással végigvinni, hiszen ha mindig csalnánk, az elvenné a játék végénél érzett örömet. Ha viszont valaki úgy csal, hogy ezzel mások örömet rontja el, azt undorítóan tartom. Kitiltanám őket onnan, ahol játszanak. Ez pl. a battle.neten virágzó ág, főleg a fiatal, pelenkás korosztály legjobb szórakozása. Összefoglalva: néha kell egy kis csalás, de ezt csak egyedül vagy szűk körben tegyük, hogy nem rontja el mások játékát, ahol csak magunkon segítünk, hiszen az életben is élneknek néhány füllentést, de a folyamatosan hazugság már felháborodást kelt.

▼ ZETTISCH TAMÁS

Szerintem mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy a saját gépén mennyit cheatel. Senkit sem fog érdekelni.

hogy Béluska a Quake 4-et impossible nehezített kódokat. A cikkekben megpróbáltál pártatlan maradni, de ez nem kimondottan sikerült. A következőkben igyekszem leírni a saját véleményemet a dologgal kapcsolatban, kirekesztve azokat az infókat, amiket már olvastam a cikkben, aztán pedig megpróbálok egyet-kettőt megválaszolni az ott feltett kérdésekből.

1. Béluska rászokik az állandó csalásra.
2. A játék értelmét, hangulatát és izgalmit elveszíti. Ezekből tisztán következik, hogy Béluskát az adott program(ok) már nem is érdekli(k).

ha a fent említettekről könnyedén le tud mondani, csak hogy ne kelljen annyiszor azt az xyz állást visszatöltenie. A cheatelesnek viszont vannak durvább megnyilvánulásai is. Itt elsősorban a trairekerek gondolok és ezek aztán nézve felhasználóira. Sajnos én nem tudtam évelni, hogy „Diabloban valaki a második szintű harcossal és az ő huszadik szintű Apocalypse varázslatával hengec, de biztos bennem van a hiba. De azt sem amikor Worms 2-ben minigunál az egész pályát kilövök az ember állól. Ezeknek az embereknek tudnám ajánlani, hogy a www.bunkonet.comon nézzék meg, mikor lesz a Cheatefény és nevezzenek be! Ott aztán összemérhetik a jó kis karakter-fegyverek tudását. Have fun. A legelfajultabbnak mégis azt találom, hogy egyesek már az Ultima online szervereket is megpiszkálták, hogy a karakterüket szépitgessék. Tudom, hogy ezek általában lennának a rostand, de mi van, ha mégsem. A sport-szerűtlennül meggyilkolt karakterek tulajdonosainak fájdalomdíját küldenek? Vagy netán ingyenes tagságot kapnak a kegyetlenül lemészárolt karakterek klubjába?! Nem hinném.

Levelled első felét olvasva fogalmazódott meg bennem az a gondolat, hogy párhuzam van a „cheatelek, hogy ezt a játékot is gyorsan végignyomjam és máris jöhet a következő” fajta csaló és az örök hódító Don Juan-típus között. Mindkettőben közös az, hogy valahol legbelül nem hisznek magukban, és folyton a külső megerősítést és bizonyítékot keresik. De hiába az újabb és újabb könnyen szerzett győzelem, a belső bizonytalanságon ez mit sem változtat. Így aztán keresi az újabb lehetőséget, hogy bizonyítson a világnak és önmagának. És amíg ezen a szinten keresi a megoldást, addig reménye sincs arra, hogy az igazi elégedettség érzete töltse el. Mindenki figyelmébe ajánlom ezt a levelet, amelyet személy szerint Stokinek címzett a feladó, de nem került be a Gondolatébresztőbe (talán nem érkezett meg időben). Mégsem szeretném, hogy elveszsem mert különösen érdekes kérdéseket vet föl, amikre most nincs helyem kitérni, de örülnék, ha megírnátok, hogy Nektek mi jut rőla az eszetekbe.

▼ ATROXYATOR

Hello Stok!

Végigolvastam a júniusi szám Gondolatébresztő rovatát (és is őszintén bevallom, nem volt túl imponáló számomra az, ahogy leftymáldat a „cheateket”. Már csak azért

sem, mert én is gyakorta alkalmazom a különböző beépített kódokat. A cikkekben megpróbáltál pártatlan maradni, de ez nem kimondottan sikerült. A következőkben igyekszem leírni a saját véleményemet a dologgal kapcsolatban, kirekesztve azokat az infókat, amiket már olvastam a cikkben, aztán pedig megpróbálok egyet-kettőt megválaszolni az ott feltett kérdésekből. Szóval, miért is használok cheateket? Talán azért, mert számomra általában egy kicsit a számítógépes játékok által nyújtott szórakozás. Levezetessé. Tudod, amikor hazaérek a suliból általában a délután közepe-vége felé, 6-8 tanítási óra után, amikor szemmel meg már teljesen romcs vagyok, nem arra vágyom, hogy a gép „frissen” és „üdén” jól eltálgáljon, hanem arra, hogy levezethessem a fáradtságomat. Ez csak akkor jöhet össze, ha nem kell semmire odafigyelnem, nem kell tovább gondolkodnom, hanem, mint egy bolond csak löni, löni és löni. Ilyenkor csak az érdekel, hogy kikapcsolódjak. Marhára nem az foglalkoztat, hogy miéle morális kérdéseket vet föl az, hogy én semmilyen esélyt nem hagyok az AI-nak. Sokszor egyébként az AI is csal! Már nem egy játékban tapasztaltam. Vagy ha nem is csal, de úgy bekeményít, hogy alig hagy némi sanszot a játékosnak. Vagy egyáltalán nem is hagy. Így jártam most a Dark Reignel. Természetesen én sem nyákló nélkül használnom az effajta könnyítéseket. Számomra ez a kulcsszó: könnyítés. Nem megoldani a kódot hanem cheatekkel a játékot, pusztán előkeríteni a saját ténykedésemet, könnyebbé tenni a játékmenetet. Ez a könnyítés számomra abban nyilvánul meg, hogy a first person shooternek aktiválom a sérthetlenséget (a fegyverek ugys jönnék maguktól), a stratégiai játékoknál pedig felturbózzom a pénzt, hogy gond nélkül építkezhessek és minél hamarabb kiépüljön a bázis védelem. Erről ennyit.

Leírással játszani a kalandjátékokat? Ezt két dolog befolyásolja. Egyik az egyén hozzáállása, másik a játék feltörőinek nehezége. Alapjáratban az a jó, ha valahol a fiók mélyén van egy végigjátszás, arra az esetre, ha elakadna az ember, de mégsem abból csinálja végig az egészet. Anno néhány évvel ezelőtt – CoV evkönyv híján – segítség nélkül játszottam végig az EOB 2-t. Voltak olyan pillanatok, amikor jól jött volna a leírás, de ment anélkül is...

Tipp: szerintem érdemes végigolvasni őket, mert olyan emberek tapasztalatait nyugszandok, akik már végigjátszották a játékokat, és lehet, hogy csúcs a játék hibáira hívják fel a figyelmet. Van ilyen is... csak hogy a kép teljes legyen.

▼ QUICKSILVER

Szerintem baromi jó dolog az, amikor egy stratégiai probiban beütöm a kódot és egyetlen katonával szétlövöm az ellenség teljes bázisát!

A jövő hónapban újra találkozunk! ZED

ovatunk oldalain már volt szó arról, hogy milyen szerepet játszik az erőszak a számítógépes játékokban.

E havi Gondolatébresztőnkben (olvasói felvetésre) egy hasonlóan érdekes problémát, a szex és a játékok kapcsolatát fogjuk kivészeni. Az izgalmas téma az erőszakos játékoknál már feltett kérdéseket veti fel.

Miért tapasztaljuk azt, hogy az erotika és a pornográfia megjelenik a monitorokon? Normális dolog ez? Kell-e védekezni a szexista beütésű játékok ellen, és ha igen, hogyan?

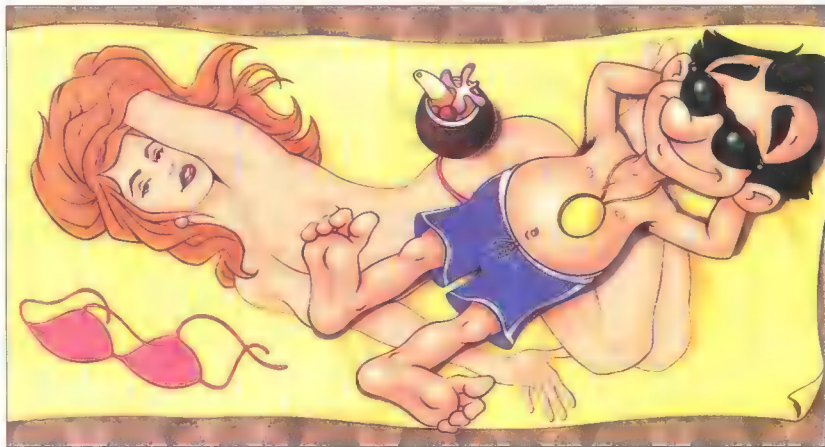
▼ AZ EROTIKUS ÉS PORNOGRÁF JÁTÉKOK MÚLTJA, JELENE ÉS JÖVŐJE

Ember legyen a talpán, aki meg tudja mondani, hogy melyik volt az első olyan számítógépre megjelent játék, amely erotikus vagy pornográf elemeket tartalmazott. Emlékeinkben a '80-as évek elején C-64-re megjelent Sex Olympics

néhány olyan pikáns, pihentető játékban, mint amilyenek különböző vetkőzős pókerek (Samantha Fox Strip Poker, Hollywood Poker, illetve később a PC-re is megjelenő Cover Girl), logikai játékok (Logo, Gem'X) és a tetrisek (SexTris, PornTris). Ezek a programok egy-egy szexképpel (nem ritkán rajzolt manga képpel) jutalmazták a játékost, amikor az teljesített egy pályát vagy egy szintet. A digitalizált grafika megjelenésével aztán ezeknek a játékoknak leáldozott a napja, hiszen az a néhány képsceke már nem volt motíváló erő, amikor tonnaszámba lehetett ingyen hozzáférni a digitizált fotókhoz.

A grafikai minőség javulásával a szex és az erotika átvonult az ügyességi és a kalandjátékok területére. A stílus korai képviselői voltak a Larry első részei, illetve az Amigán megjelent Geysha, amelyben többek között egy stilizált férfi nemi szervvel kellett száguldozni, elérni a női szájakat és elkerülni a csattogó protéziseket... Ezt aztán követték a Larry sorozat további tagjai, és a manga-rajzfilmjátékok (Cobra Mission, Knights of Xentar). Míg azonban a Larry-k megmaradtak pajzán kis bohóckodásoknak, a manga-játékok már túlélték egy bizonyos határt, és nem tartak sokat a hölgyek és urak privát akcióiból...

A fénykép-színvonalú grafika megjelenése aztán ledöntött minden falat. Ez adta meg az utolsó lökést a direkt pornográf játékok piacra kerülésének, melyek már teljesen kendőzetlenül, közörlőn mutatták a szeretkezést, és már kifejezetten a felnőtteknek készült (Space Sirens 1-2, Virtual Valery). Ezzel az erotikus és szexista játékok múltjának végére értünk.



az első ilyen jellegű program, de minden bizonnyal már korábban is volt egy-két úttörő. A Sex Olympics már csak azért is érdekes, mert – annak ellenére, hogy a kezdetleges grafika még csak rajzfilm-szerű megjelenítést tett lehetővé – azonnal átlépte a polgári jó ízlés határait. Ebben a kis játékban ugyanis az volt a cél, hogy a játékos különféle pozitívumokban szerető párokat eljuttasson az élvezet csúcsáig. Ezt heves joystick-rángatással tehetett meg, aminek a végén jó esetben sikerült teljesítenie a „mission object”-et, és már töltődött is a következő pőz, azaz a következő pálya. Mivel akkoriban még nem léteztek játékokat cenzúrázó komoly szervezetek, a Sex Olympics gond nélkül megjelenhetett, és eljuthatott akár a kisebb gyerekekhez is. Ez a trend szerencsére nem folytatódott, mivel a Sex Olympics hatalmas bukás volt.

Az ezt követő években az erotikus játékok piaca kimerült

A jelenlegi helyzet meglehetősen zavaros. A pajzán kalandjátékok trendje megtörtött látszik – idén még egyetlen Larry-típusú program sem látott napvilágot, pedig már a második fél évben járunk (a manga-játékok azért még élnek).

A pornójátékok piaca ugyanakkor virágzik, egyre-másra jelennek meg a kétéves nivójú alkotások, melyek az adult CD-kkel egy polcra kerülnek. Észrevehetjük azt is, hogy a normál játékok hősei is egyre gyakrabban vesznek fel erotikával fűtött megjelenést – elég, ha csak Lara Croft-ra vagy a Fighting Force hőgyeire gondolunk. A Biing! és a Lula – the Sex Empire című játékok megjelenése pedig kifejezetten elgondolkodtató. Ezek a programok ugyanis azt jelzik, hogy a jövőben a szex átvonul a stratégiai játékok területére. Nem lepődnének meg, ha nemskora egy erotikus hangulatú real-time stratégiai játék kerülne a kezünk közé...

▼ AZ EROTIKUS JÁTÉKOK MEGJELENÉSÉNEK OKAI ÉS HATÁSAI

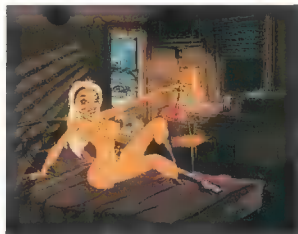
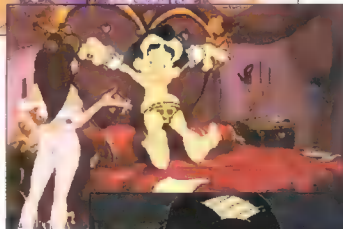
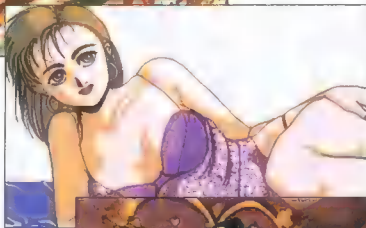
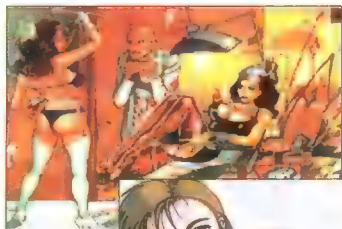
Az erotikus, szex- és pornójátékok megjelenésének egyetlen oka az, hogy a számítógépes játékok vásárlóinak túlnyomó többsége férfi. A férfiak egy bizonyos rétegének pedig szüksége van arra, hogy monitoron is lásson olyasmiket, mint erotikus lapokban, vagy szexfilmekben (hogy melyik ez a réteg, és miért igényli ezt a fajta szórakozást, azt most hagyjuk). Nagyon úgy tűnik, hogy ez a vásárlói réteg elég tekintélyes, hiszen az adult CD-k és játékok áradatát már szinte nem is lehet követni. Általánosítani viszont nem szabad. A szelidebb, pusztán szórakoztató célból készült erotikus játékok ugyanis nem kifejezetten férfiaknak készülnek, hiszen ezekkel egy nő is szívesen eljátszik – melyik hölgy ne kacagva nagyokat Larry szerencsétlenkedéseit láttán? Tehát valamilyen szinten mégiscsak normális a dolog.

Aggódo szülők és társadalmi szervezetek már többször is feltették a kérdést: hogyan hat ki mindez a gyermekek fejlődésére? A probléma szerencsére nem olyan nagy, mint az erőszakos játékok esetében. Egy egészséges családban felnövő egészséges gyerek, megfelelő szülői figyelem mellett soha nem fog komoly mértékben elferdülni a szex-programok láttán, egyrészt azért, mert ebben a korban egy bizonyos fokú szexuális ismeret egészséges és szükséges is (bármilyen forrásból szerzi is be azt a gyerek), másrészt – az erőszakos játékoknál tapasztaltakkal ellentétben – itt nem fenyeget a hamis valóságkép kialakulásának veszélye. Természetesen az erotikus töltetű játékok is okozhatnak gondokat, de ezek korántsem akkora volumenűek, mint az erőszakos játékoknál, és általában szülői hanyagságra vezethetők vissza. Ezzel pedig el is jutunk a következő kérdésig: kell-e tenni az erotikus programok ellen?

CD-nek ugyanis gyakran magasabb korhatárt szabnak ki, mint a hasonló jellegű filmeknek, ugyanakkor a Larry-stílusnak ők sem állnak útjába. Ilyen típusú betiltás csupán egy volt: a Biiing! című játékot találták túl durvának az angolok, de ők sem az erotikájá, hanem inkább a morbiditása miatt. A pornófilmeket pedig ■ pornófilmekkel egy pultról árulják a boltokban, ami eleve azt feltételezi, hogy csak az arra érettek vásárolhatják meg (jó néhány országban csak személyi igazolvánnyal lehet ilyen termékeket vásárolni).

El lehet tehát mondani: erotikus játékok voltak, vannak és lesznek, és mivel ezek felügyelete jól megoldott, egyelőre nem okoznak problémát, nyitott kérdés csak az internet szabályozása maradt. Várjuk továbbra is leveleiteket, véleményeket, értékes hozzászólásaitokat, bátran írjátok meg, hogy melyek azok ■ gondolatok, amelyeket a cikk ébresztett bennetek!

STÖKI



▼ VÉDEKEZZÜNK? ☺

A fenti, kétértelmű kérdésre tulajdonképpen már félig-meddig választ is adtunk. Ezekre a játékokra elsősorban ■ szülőknek kell figyelniük, és megnézniük, hogy ■ gyerek mivel játszik. Valószínűbb azonban, hogy egy gyermek egy tiltott gyümölcse kíváncsi tizenéves nem a Larry-t és nem is a Lulát fogja betölteni egy kis felvilágosodással, hanem beszerez néhány pornóképet. Ezek állandó és leggyakoribb forrásai pedig nem a szexjátékok, és nem is az adult CD-k, hanem a különféle webside-ok. Ez pedig újabb problémát vet fel, mégpedig ■ világháló felügyeletét. Tehát az internet az, amit szabályozni (szabályozni, nem cenzúrázni!) kell, és nem a pajzán, szórakoztató játékok. Ez viszont már más lapra tartozik (valószínűleg egy későbbi Gondolatébresztőben majd visszatérünk rá), a játékok felügyeletének jelenlegi helyzetéről pedig pár szót ejtsünk még zárásul. Elmondhatjuk, hogy a különböző cenzorszervezetek kézben tartják az erotikus- és szexszoftverek piacát. Egy-egy

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACIM
1519 Budapest, Pf. 27

BALATI Computers 1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek,
hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolgáltatás 2000 Ft+ÁFA-tól
Gépátvitel máj 19.900,- Ft-tól
Intel P200MMX-re.

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!!!!
!!!!!! már havi 5760,- Ft-tól !!!!!

Vizonteladókát is kiszolgálunk!
Tel./fax: 341-5343, (06-20) 264-507
Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Kialakulóban a multimédia szövetség

Bizonyára minden olvasónk találkozott már másolt játék CD-vel, más néven kalózzlemezzel. Az idősebbek még a régi Spectrums, C-64-es időkre is emlékezhetnek, amikor még a hamisítványok forgalmazását nem tiltotta sem törvény, sem szervezet, és boldog-boldogtalan árulhatta jó pénzért bármelyik külföldi játék másolt lemezét vagy kazettáját. Az akkori áldatlan állapotoknak néhány új törvény és a BSA (Business Software Alliance) magyarországi megjelenése vetett véget, s a kalózok kénytelenek voltak illegálitásba vonulni. A magánúton terjedő hamis szoftverek azonban továbbra sem szűntek meg létezni, és szép számmal akadnak kalózmásoldák is, melyeknek a CD-írók megjelenése csak újabb lökést adott. Hazánkban ez a kérdés tehát még korántsem tekinthető megoldottnak. Ugyan a nagy cégek valóban „rákényszerülnek” a legális szoftverek használatára, a kisemberek érdekeit senki nem képviseli. Ezen próbál majd változtatni egy olyan szervezet, amely a közeljövőben fog megalakulni, és elsősorban a multimédiás termékek védelmével fog foglalkozni.

Az új szervezetről

Az egyelőre név nélküli multimédia-szövetség céljai ugyan még kissé homályosak, néhány konkrétumot már most is lehet tudni. Egészen biztos például, hogy a BSA és az új szervezet teljesen más fronton fog működni. A BSA ugyanis szinte kizárólag az illegális szoftvereket forgalmazó vállalatok ellen harcol (tehát nem az egyszerű magánszemélyek ellen – egy lopott Windows nem fogás a BSA-nak), míg a szövetség elsősorban a multimédiás kiadók és a fogyasztók érdekeit fogja képviselni.

Mivel már csaknem minden nagyobb szoftverkiadónak van Magyarországon kizárólagos forgalmazója, ennek a szervezetnek a megalakulása éppen időszerű. A szövetség mindenekelőtt fel fog lépni az illegális szoftverek, játékokat forgalmazó kalózok ellen (tehát nem azok ellen, akik másolt CD-ről játszzák az Incubationt, hanem azok ellen, akik tucat száma árulják a másolt Incubationt), és gondoskodni fog róla, hogy az eredeti szoftverekre valamilyen egységes jelzés kerüljön (ezáltal a vevők is biztosítható lesznek arról, hogy nem hamis terméket vásárolnak). Ezen kívül vélhetőleg ez a szervezet fog foglalkozni az olyan ügyes-bajos dolgokkal is, mint amilyen a szoftverkiadók együttműködése, azok jogi képviselete, szoftver-töréstől való összeállítás és a programok jogdíjainak kezelése.

A fentiekből kitűnik, hogy a hamarosan megalakuló szövetség működése nagyon hasonló a Magyarországon már létező és jól működő intézmény, a Magyar Hanglezkiadók Szövetségének (MAHASZ) tevékenységére. A MAHASZ a hanghordozók kiadóinak gazdasá-

(jelenleg körülbelül minden negyedik eladott hanghordozó illegális). A hamisítványok száma mindenesetre érezhetően csökkenő tendenciát mutat, ami azt jelenti, hogy a MAHASZ jó úton jár.

Az alakuló multimédia-szervezet is a MAHASZ-éhoz hasonló eredményeket szeretne majd elérni, és rendet akar teremteni a már évek óta nehezen átlátható szoftverpiacon. Egyelőre azonban még csak várakozhatunk, és reménykedhetünk abban, hogy a szoftver, amit veszünk, nem hamisítvány.

Mivel a MAHASZ céljai nagyon emlékeztetnek a leendő multimédia-szövetség szándékaira, várható, hogy sok párhuzamot lehet majd felfedezni a MAHASZ és az alakuló szervezet működése között. Éppen ezért úgy gondoltuk, nem árt, ha a MAHASZ működését behatóbban is megismerjük. Kérdéseinkre Dr. Musinger Ágnes, a MAHASZ ügyvezető igazgatója adott kimerítő válaszokat:

ZED: Mikor alakult meg a MAHASZ?

Dr. Musinger Ágnes: 1990 nyarán alakultunk meg, ugyanis ekkor jelentek meg a Hungaroton mellett az első magánkézben levő kiadók.

ZED: Milyen apropóból jött létre ez a szervezet?

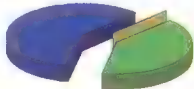
Dr. M. Á.: Ennek két fő oka volt. Egyrészt

ELADOTT HANGHORDOZÓK 1997-BEN



SINGLE

MC • 12 277 – CD • 186 009



ALBUM

LP • 15 844 – MC • 4 484 683 – CD • 3 056 165

gi és társadalmi érdekképviseleti szerve, s munkájának eredményességéhez nem férhet kétség. A tavalyi évben összesen több, mint 7,8 millió CD-re és kazettára nyomták rá a MAHASZ bologató zsiráfját ábrázoló hologramot (ami a hanghordozó eredetiségét jelzi), ez a szám pedig önmagáért beszél. A szervezetnek természetesen akad még dolga, hiszen a kalózpéldányok alacsony ára (egy hamis kazetta átlagosan 400, egy CD pedig 1200 forint) még mindig komoly konkurrenciát jelent a gyakran két-háromszor drágább eredetieknek

a kiadóknak egyre nagyobb problémát jelentő hamisítók ellen szeretnénk volna határozottan fellépni, másrészt a kiadók viszonyait szeretnénk volna rendezni az akkori TV-vel és rádióval. Erre a két médiára ugyanis abban az időben a korrupció volt leginkább jellemző, és ez nem tett jót a kiadók és a rádió, valamint a kiadók és a TV együttműködésének. Ezek a kapcsolatok azóta már a piacosodásnak köszönhetően rendeződtek.

ZED: Mik a MAHASZ legfőbb tevékenységei?

Dr. M. Á.: Természetesen továbbra is figye-

lemmel kísérjük a kiadók, a rádióállomások és a televízióállomások együttműködését, és ennek során képviseljük a Szövetség érdekeit. Létezik továbbá egy ellenőrzőcsoportunk, mely négy állandó taggal rendelkezik, ők a kálozmások és a hamisítók ellen tesznek meg lépéseket. Feladatuk többek között a felérítés, a határőrség munkájának segítése – borzasztó sok illegális hanghordozó érkezik hazánkba határaink túlsó oldaláról –, valamint bírósági perekben szakértőként való részvétel. Ezen kívül feladataink közé tartozik a TV- és rádiósugárzások révén a kiadókna járó jogdíj begyűjtése és szétosztása a kiadók között, slágerlista készítése, rendezvények, díjkiosztó gálák és TV-műsorok rendezése, szervezése, valamint a tagok érdekeinek nemzetközi képviselete.

ZED: Csak hanghordozókkal foglalkozik a MAHASZ?

MAHASZ: Egyelőre igen, bár videoklipek és koncertfelvételek jogdíjával is van dolgunk. Ez azonban még kialakulóban van.

ZED: Milyen eredményeket sikerült eddig elérnie a MAHASZ-nak?

MAHASZ: Sikerült rendezni a TV-s, rádiós kapcsolatokat, ezen kívül megalakulásunk óta a hamis kazetták és lemezek száma az egyharmadára esett vissza. Nyugat-Európaóhoz képest azonban még mindig rosszabb nálunk a helyzet.

ZED: Milyen szerepe van Magyarországnak a kalózkereskedelemben?

MAHASZ: Sajnos hazánk a földrajzi helyzetének köszönhetően ebből a szempontból tranzitország, ezért rengeteg hamisítvány érkezik hozzánk elsősorban Romániából és Bulgáriából. Ez az oka annak, hogy inkább a keleti országreszben van dolgunk, főleg Szabolcs-Szatmár-Bereg és Bács-Kiskun megyében.

ZED: Milyen évet zárt tavaly a MAHASZ?

MAHASZ: Tavaly nagyon sok gondunk volt a bolgár hamisítványokkal, és nem is tudtunk lényeges csökkenést elérni, de idén ez a helyzet most javulni látszik, ugyanis a Hanglemezkiadók Nemzetközi Szövetsége (IFPI), aminek a tagjai vagyunk, több gyárat is bezárított Bulgáriában, aminek köszönhetően érezhetően csökkent a hazánkba érkező káloz példányok száma.

ZED: Tehát tulajdonképpen mondhatjuk azt, hogy a MAHASZ egy sikeres, jól működő szervezet?

MAHASZ: Igen, mondhatjuk.

ZED: Köszönjük a válaszokat és további sikeres munkát kívánunk!

Egyelőre ennyit sikerült megtudnunk a megalakulóban levő szervezetről és annak jövőbeli tevékenységéről.

A témát ezzel még nem zárjuk le, amint új információ kerül a birtokunkba a szövetséggel kapcsolatban, rögtön közölni fogjuk lapunk hasábjain, elvégre egy olyan dolog, ami minden olvasót érint.

Idézetek a MAHASZ Alapszabályából:

A Szövetség célja

A jogok és a szakmai

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Az érdekek

Mechwarrior 2

A vezetőfülkében nyomjuk le az **Alt** **Shif** **Ctrl** billentyűkombinációt, és (a három gomb nyomva tartása mellett) gépeljük be a kódokat)

cia: végtelen lőszer

coldmiser: kikapcsol a hőkövető rendszer

tlofront: a hátsó HUD kamera az első képet közvetíti

ioanthackit: véget ér a küldetés

xray: röntgenlátás

blorb: séríthetlenség

cgankem: az éppen befogott célpont megsemmisül

Spec Ops

Küldetés közben nyomjuk **Alt** **Shif** **V**-t, és menjünk a tárgylistánkra. Találni fogunk egy Viewfinder nevű tárgyat, válasszuk ki. Ha jól csinálunk a képernyő egy másodpercére elkül, és emberünk felugrik. Mellekhatásként az óra visszáll: 9:59-re, és rangerünk séríthetlenné válik.

Extreme Assault

Játék közben alkalmazhatjuk a következő billentyűkombinációkat csalásra:

- Alt 1** Feltölti a lőszerkészletünket
- Alt 2** Fejlesztli a fegyverzetünket
- Alt 4** Séríthetlenség
- Alt 6** Azonnal megnyerjük az aktuális küldetést
- Alt 8** Helikopterre vált
- Alt 9** Tankra vált
- Alt 0** *

Nightmare Creature

A főmenü-képernyőn gépeljük be EVERYWHERE. Nyomjunk Enter-t, és ezzel engedélyezzük a csaló kódok bevitelét. Ezeket ugyanígy (Enterrel a végükön) gépelhetjük be, ha jól csináltuk, minden cheat után egy hangfeketét hallhatunk.

CHICO: Hősünk "összegyűrt"

BRONKO: Játék egy szörny szemszögéből

DAVID: Kombók kikapcsolása

BLUR: "Blur" mód

LOVDIK: Údvozletek a szerzőktől

BES: Debug mód

MOBY: Audio track kiválasztás

ALAIN QUTET: Az összes cheat-et bekapcsolja

Streets of Sim City

Ctrl + **Alt** + **X** lenyomása után követhetnek a kódok (Scenario és Network módban nem működnek, csak Player's Choice-ban)

lock and load: Feltölti a lőszerkészletet

sampo: 999999999-t kapunk

in back: Megjauítja kocsinak összes sérülését

my fabulous: Séríthetlenség

jupiter: Nagyon erős gravitáció

earth: Normál gravitáció

moon: Gyenge gravitáció

Langbow 2

A credits-képernyőn gépeljük be: **IVANNASEE** jutalmunk néhány titkos küldetés lesz.

Formula 1 Racing Simulation

BEÁLLÍTÁSOK

A valódi Forma 1-es futamokhoz hasonlóan, az Ubisoft programjában is a garázsban dőlnek el a versenyek. Lehet valaki bármilyen jó pilóta, ha nem jól állították be az autóját, bizony le fog maradni a versenyben. A következő táblázatban a különböző pályákhoz szeretnénk némi segítséget adni. A megadott értékek saját tapasztalatainkat tükrözik, és az autó beállításait tartalmazzák, eredeti hosszúságú versenyre, száraz időjárási körülmények között. Ha edzésen szeretnénk minél jobb időt elérni, akkor is használjuk a megadott beállításokat, de csökkentjük az üzemanyag mennyiségét a minimumra, menjünk Slik D gumikkal és rakjuk fel a maximális fordulatszámot 17500-ra, hiszen a rövid idő alatt valószínűleg nem fogjuk tudni széthajtani a motort. Ha esetleg esne az eső, akkor is használhatjuk ezeket a beállításokat, de

- csökkentünk egy kicsit a rugózást (springs), hogy nehegy elszálljunk a kanyarokban,
- növeljük a légtérelők nagyságát (down force) ugyanezen okból,
- növeljük elől és hátul is a kocsis magasságát (ride height),
- az első két sebességfokozatot (gear box) toljuk ki egy kicsit, hogy megakadályozzuk az autó kipörgését,
- a maximális fordulatszámot (engine) csökkentjük 15000-re,
- és természetesen használjuk esőgumikat!

A TÁBLÁZATBAN TALÁLHATÓ ÉRTÉKEK A KÖVETKEZŐ
SORRENDEN KÖVETKEZNEK EGYMÁS UTÁN:

DOWN FORCE: HÁTSÓ, ELSŐ

GEAR BOX: 1, 2, 3, 4, 5, 6

BRAKE BALANCE: ELSŐ, HÁTSÓ

SPRINGS: BAL ELSŐ, JOBB ELSŐ, BAL HÁTSÓ,

JOBB HÁTSÓ, ELSŐ STABILIZÁTOR,

HÁTSÓ STABILIZÁTOR

RIDE HEIGHT: ELSŐ, HÁTSÓ

DAMPERS: BAL ELSŐ, JOBB ELSŐ, BAL HÁTSÓ, JOBB

HÁTSÓ, ELSŐ STABILIZÁTOR, HÁTSÓ STABILIZÁTOR

CAMBER: BAL ELSŐ, JOBB ELSŐ, BAL HÁTSÓ,

JOBB HÁTSÓ

BUMP: BAL ELSŐ, JOBB ELSŐ, BAL HÁTSÓ, JOBB HÁTSÓ


| | DOWN FORCE FORCE (%) | GEAR BOX | STEERING ANGLE (%) | BRAKE BAL- ANCE (%) | SPRINGS (%) | RIDE HEIGHT (MM) |
|---------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|---------------------|---------------------|
| BARCELONA | 4, 12 | 26,30,34,38,41,44 | 11 | 53, 47 | 64,64,64,64,36,36 | 30, 57 |
| BUEENOS AIRES | 10, 20 | 23,27,31,35,39,43 | 13 | 50, 50 | 75,75,71,71,72,75 | 30, 57 |
| ESTORIL | 4, 11 | 28,33,38,41,44,47 | 13 | 50, 50 | 79,79,70,70,40,41 | 30, 54 |
| HOCKENHEIM | 0, 4 | 27,32,36,42,47,51 | 13 | 50, 50 | 73,73,66,66,32,42 | 30, 49 |
| HUNGARORING | 7, 18 | 24,28,32,36,40,43 | 15 | 52, 48 | 68,68,62,62,44,48 | 30, 55 |
| IMOLA | 5, 17 | 28,32,35,38,41,44 | 13 | 52, 48 | 75,75,69,69,40,41 | 39, 64 |
| INTERLAGOS | 6, 14 | 28,32,35,38,42,45 | 15 | 50, 50 | 69,69,61,61,41,43 | 40, 72 |
| MAGNIT COULDS | 7, 15 | 25,30,34,38,41,44 | 13 | 50, 50 | 72,72,61,61,36,42 | 30, 61 |
| MELBOURNE | 4, 10 | 26,31,35,39,43,47 | 13 | 50, 50 | 100,100,91,91,56,62 | 30, 46 |
| MONACO | 15, 25 | 28,31,34,36,38,40 | 17 | 52, 48 | 74,74,68,68,20,25 | 30, 73 |
| MONTREAL | 3, 12 | 26,30,35,40,45,49 | 11 | 51, 49 | 80,80,74,74,20,25 | 30, 57 |
| MONZA | 1, 5 | 29,35,39,43,47,51 | 12 | 52, 48 | 73,73,69,69,41,41 | 30, 49 |
| NÜRNBURGRING | 3, 11 | 25,30,34,38,42,46 | 13 | 50, 50 | 73,73,69,69,68,71 | 30, 57 |
| SILVERSTONE | 6, 14 | 25,30,35,39,42,45 | 13 | 50, 50 | 71,71,69,69,53,63 | 30, 47 |
| SPA | 4, 11 | 31, 35, 39, 42, 45, 48 | 15 | 53, 47 | 96,96,89,89,31,33 | 47, 67 |
| SUZUKA | 3, 11 | 26,32,37,41,44,47 | 11 | 47, 53 | 58,58,64,64,50,44 | 30, 55 |

| | DRIFT (%) | CATCH (°) | BUMP (MM) | ENGINE (RPM) | TIRE | FUEL |
|---------------------|---------------------------|-------------|-------------|--------------|--------|------|
| BARCELONA | 36,43,44,37,78,93,60,50 | -8,-8,-6,-7 | 0,0,0,0 | 17003 | Slik C | 37 l |
| BUENOS AIRES | 29,29,30,30,72,72,75,75 | -9,-9,-7,-7 | 0,0,57,57 | 16498 | Slik C | 40 l |
| ESTORIL | 34,34,28,28,71,71,50,50 | -8,-8,-7,-7 | 0,0,0,0 | 17500 | Slik C | 29 l |
| HOCKENHEIM | 42,42,32,32,62,62,80,80 | -7,-8,-6,-6 | 0,0,0,0 | 16569 | Slik C | 39 l |
| HUNGARORING | 28,28,25,25,56,56,51,51 | -8,-8,-6,-6 | 0,0,58,58 | 16569 | Slik C | 39 l |
| IMOLA | 46,46,25,25,81,81,50,50 | -7,-7,-6,-6 | 51,51,51,51 | 17003 | Slik C | 40 l |
| INTERLAGOS | 25,25,34,34,49,49,68,68 | -7,-7,-6,-6 | 62,63,43,44 | 16569 | Slik C | 39 l |
| MAGNY COURS | 38,38,45,45,61,61,73,73 | -7,-7,-6,-6 | 0,0,0,0 | 16897 | Slik C | 39 l |
| MELBOURNE | 56,56,62,62,92,92,100,100 | -8,-8,-7,-7 | 0,0,0,0 | 16569 | Slik C | 39 l |
| MONACO | 26,26,32,32,74,74,68,68 | -8,-8,-6,-6 | 0,0,0,0 | 16498 | Slik C | 67 l |
| MONTREAL | 30,30,25,25,70,70,75,75 | -8,-8,-7,-7 | 0,0,77,77 | 16569 | Slik C | 51 l |
| MONZA | 32,32,28,28,68,68,47,47 | -7,-7,-6,-6 | 0,0,0,0 | 16569 | Slik C | 34 l |
| NÜRNBURGRING | 27,27,28,28,68,68,71,71 | -8,-8,-7,-7 | 35,35,58,58 | 16498 | Slik C | 37 l |
| SILVERSTONE | 28,28,29,29,67,67,80,80 | | 0,0,60,60 | 16569 | Slik C | 39 l |
| SPA | 71,71,66,66,82,82,76,76 | -8,-8,-7,-7 | 66,66,83,83 | 16569 | Slik C | 39 l |
| SUZUKA | 55,55,25,25,91,91,50,50 | -7,-7,-6,-6 | 0,0,0,0 | 16569 | Slik C | 39 l |



Battlezone

▼ Real-time



A Battlezone és az Armor Command végre új szintre vitt a real-time stratégiai játékok egyre inkább elszűrődő palettájára. Az új stílus hamar nagy rajongótáborra szerzett magának, annak ellenére, hogy ezek a játékok – lévén minden eddigienél komplexebb módon ötvözik a stratégiát az akcióval – nagyon nehezek. Éppen ezért gondoltuk, talán nem lenne haszontalan a Battlezone-hoz egy teljes végigjátszási útmutatót adnunk. Lássuk először az amerikai oldal küldetéseit!

NSDF küldetések

1. A FÉNYKÖVÉK KAPCSOLAT

Egyetlen körrel találkozott, bár nem az, amelyet a játékos...

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a... a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

2. A SASFESZÉK

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

A Holden... sikerült... a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

3. A BÉLYEG

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

Mint látni... a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

4. EGY... KAPCSOLAT

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

...a játék nem lesz olyan, ha a játékos a...

ellenőrzés. Találjuk fel a forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes. Vagyis, ha egy helyen van a forrás, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

10. Mire haza!

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

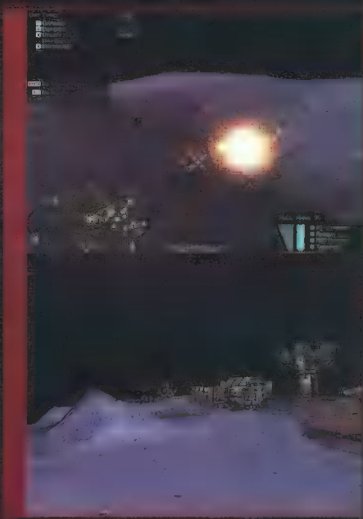
11. Mire haza!

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

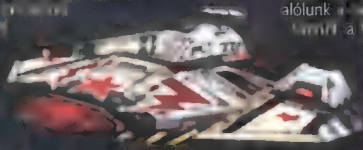
ITT VALAMI
AMICCAT
KÖRÖMÖZ
INGYENES
SZÍN
KIKAPCSOLT
TÖLE...

ÉRKEZET AZ
ELŐME
KÖRÖMÖZ
A HOLDON



A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)

A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van. (A forrás megnevezését a ponton, ha nem helyes, akkor az a hely, ahol a forrás van, az a hely, ahol a forrás van.)



DE KÖRÖM
KÖRÖM
KÖRÖM
KÖRÖM
KÖRÖM
KÖRÖM

AZ NSDF
KÖRÖM
KÖRÖM
KÖRÖM
KÖRÖM
KÖRÖM



[illegible]

Érdekes, hogy a felkutatás során az emberek többsége a szülői egyetemes felelősségét látja a gyermek fejlődésében. A szülői felelősség mellett a pedagógusok is fontos szerepet játszanak a gyermek fejlődésében. A szülői és a pedagógusi felelősség közötti különbség az, hogy a szülői felelősség az egész életre vonatkozik, míg a pedagógusi felelősség csak az iskolai életra korlátozódik.

[illegible]

Amikor a kőzetek valószínűleg még szilárdok, akkor a földfelszín alatt a víz nem áramlik, hanem csak a szilárd kőzetek közötti szűk résegekben marad. A víz csak akkor áramlik, ha a kőzetek szilárdok, és a víz csak akkor áramlik, ha a kőzetek szilárdok.

... kell őket ...
... kell elpu ...

11Ha egyáltalán nem szeretem a diót, és mo-
váltam a Wines mozsárát, és a le-
gyszerűbb és csak egy pohárnyi
keverék volt, és a legfinomabb. És az
egyetlen dolog, amit én is szerettem, az a
harmadik, amit én is szerettem, az a
harmadik, amit én is szerettem, az a

előlünk, az



FIREFLEX

- ✱ A splinter a legrossabb jegywr.
Még megadó célpont
ellen is határos.
Ha csak tehetjük, használjunk
- ✱ Ne használjunk különböző
rakétákat. ha vadászni megyünk.
Két egyforma sokkal inkább.
- ✱ CCA küldetésnél vegyük
figyelembe, hogy
a művelet más ingyen
hírből építünk supply-t
és hangart és járunk vissza
töltgetni.
- ✱ A tankok a legrossbak.
de járják ellen először
1-2 Walkert is a bázis
mellet telepíteni.
- ✱ Ha jutnak kiindulni.
ne vesszükünk turnyak
építgetésért.
- ✱ A Comm Sor Tower csak
példaként.
Ez a júnk inkább
szimulátor jellegű.

At 2000 hours, 1000 m, a land
understandable. Later, 1000 m
a 1000 m, 1000 m, 1000 m.

[illegible][illegible]

and a 100% attendance rate was achieved. Several of the authors have been involved in a number of other projects.

[illegible]

A... tank

[illegible]

Egyre inkább következzenek az állam által küldött elrendeléseknek,
hiszen ezek az ország lett „bürokrácia” miatt a vállalkozások számára
a KSH küldetéseivel szemben nehezebbek.



A CCA
LIBERGO
MORGAS
NEM
MILMOZIO
LIBERGO
MORGAS
DE A TUBER
LIBERGO

Virtual World

CD-ROM SOFTWARE

www.virtual.hu

| | |
|---------------------|-------|
| 101 Kiskutya | 9880 |
| 3 Koponya | 880 |
| 3D Ultra Pinball 3 | 5880 |
| 3 Millennium | 3880 |
| 688i Hunter-Killer | 9880 |
| Actua Soccer 2 | 3880 |
| Agent Armstrong | 3990 |
| Andretti Racing | 4990 |
| Armored Fist 2 | 4880 |
| Back to Baghdad | 9880 |
| Balance of Power | 2990 |
| Banzai Bug | 1990 |
| Battlespire | 9880 |
| Battlezone | 8880 |
| Beasts & Bumpk. | 1990 |
| Black Dahlia | 11870 |
| Blade Runner | 5990 |
| Blood Omen | 1880 |
| Broken Sword 2 | 9880 |
| C&C-Sole Survivor | 9880 |
| C&C WIN 95 | 9880 |
| Carma Level Pack | 3990 |
| Camageddon | 9880 |
| Championship M | 7770 |
| Chasm the Rift | 9880 |
| Comanche 3 | 4880 |
| Constructor | 9880 |
| Croc | 4990 |
| Dark Earth | 5880 |
| Dark Omen | 5990 |
| Deathtrap Dungeon | 9880 |
| Darklight C Class. | 2990 |
| Diablo | 9880 |
| Diablo - Hellfire | 6880 |
| Die by the Sword | 9880 |
| Die Hard Trilogy | 8880 |
| Dreams to Reality | 4880 |
| DUNE 2000 | 8880 |
| Dungeon Keeper | 5990 |
| Earth 2140 | 5880 |
| Egypt 1156 BC | 11880 |
| F22 ADF | 9880 |
| Fallout | 4880 |
| Flight Simulator'98 | 12880 |
| Flight Unlimited 2 | 4880 |
| Formula 1 GP 2 | 7770 |
| Full Throttle | 4880 |
| Galapagos | 3990 |
| Gamers Jackpot | 4990 |
| G-Police | 9880 |
| Grand Theft Auto | 9880 |
| Heavy Gear | 9880 |
| Hexplore | 9880 |
| Hupikék Törpikék 2 | 6990 |
| Ignition | 2990 |
| Imperialism | 9880 |
| Incubation | 3880 |
| Interstate '76 | 4880 |
| Jack Orlando | 4990 |
| JANE's F 15 | 9990 |
| Jedi Knight (DF 2) | 9880 |
| Jedi Knight (MotS) | 2990 |
| JP 3-Legacy of T. | 4880 |
| KKND Classic | 2990 |
| Lands of Lore 2 | 3990 |
| LBA 2 | 2990 |
| Lion King | 9880 |
| Longbow 2 | 9880 |
| Lords of Magic | 9880 |
| Lula | 9880 |
| Magic the G. | 6990 |
| M1 Tank Platoon 2 | 9880 |

| | |
|---------------------|------|
| Mechwarrior 2 | 7880 |
| Monkey Island 3 | 9880 |
| Monthy Python | 9880 |
| Moto Racer | 9880 |
| Motorhead | 7880 |
| Nightmare Creat. | 9880 |
| Nuclear Strike | 1990 |
| Oddworld | 9880 |
| Outlaws | 9880 |
| Panzer General 2 | 9880 |
| Perfect Assassin | 880 |
| Phantasmagoria | 5990 |
| Pocahontas | 9880 |
| POD | 7880 |
| Postal | 9880 |
| Pro Pilot | 9880 |
| Quake | 4990 |
| Quake Miss. P. I. | 4880 |
| Quake Miss. P. II. | 4880 |
| Queen the Eye | 2990 |
| RA - Aftermath | 5880 |
| RA - Counterstrike | 4880 |
| Rally Bajnokság | 4880 |
| Realms of the H. | 7770 |
| Rebel Assault 2 | 5990 |
| Rebellion | 9800 |
| Red Baron 2 | 3880 |
| Redneck Rampage | 7770 |
| Redneck 2. | 9880 |
| Resident Evil | 3990 |
| Sabre Ace | 3990 |
| Scorched Planet | 990 |
| Scream Rally | 9880 |
| Sega Rally | 8990 |
| Settlers 2 Gold Ed. | 9880 |
| Seven Kingdoms | 9880 |
| Shadow Warrior | 2880 |
| S. of the Empire | 4990 |
| Shivers 2 | 8880 |
| Sid's Gettysburg | 4990 |
| Silent Thunder | 7880 |
| Sim Park | 9880 |
| Soldiers at War | 9880 |
| Ski Racing | 9880 |
| Steel Panthers 3 | 9880 |
| Streets of Sim C. | 2990 |
| T - Future Shock | 3880 |
| Test Drive 4 | 9880 |
| Test Drive Off R. | 9880 |
| Tex Murphy-Overs. | 9880 |
| TOCA Touring Car | 6880 |
| Tomb Raider 2 | 6880 |
| Tone Rebellion | 3990 |
| Total Annihilation | 9880 |
| Turok | 9880 |
| UBIK | 6880 |
| Ultimate Socc. Man. | 9880 |
| Uprising | 9880 |
| WC - Prophecy | 4990 |
| Wipeout 2097 | 9880 |
| World Cup' 98 | 6990 |
| Worms 2 | 2990 |
| X Files UA !!!!! | 4990 |
| X-Wing vs. Tie F. | 9880 |
| Zork- Grand Inq. | 9880 |

A pirossal jelzett áraink
Aug. 31-ig, ill. a készletek
erejéig érvényesek !!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák

1 Alfa CD Center
1148. Bp. Őrs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

3 Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /32 (ÚJ!!!)

2 Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

! AKCIÓ !

| | | |
|---|---|---|
|  3 Koponya 9990.- 880.- |  Unreal 11090.- 3000.- |  Commandos 10990.- 7880.- |
|  NFS 2 SE 9990.- 2880.- |  Starcraft 9990.- 5880.- |  Perfect Assassin 9990.- 880.- |
|  Forsaken 9990.- 4680.- |  Blood Omen 11990.- 1880.- |  Dune 2000 11990.- 8880.- |
|  Incubation 11990.- 2880.- |  World Cup 98 11990.- 6880.- |  Fallout 11990.- 4880.- |

Küldetésig Árú !

Ha 1998.08.31-ig tagsági váltasz a fenti említt üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft-ért válthatsz meg ■ 6000Ft értékű játékot.
2. Bármilyen játékot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz !
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni !
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatást küldünk !



Név:

Cím:

PCZED

TOTÓ

Küldd be a 13+1-es tippet,
és bármely játékhoz kapcsolódó
5–10 mondatos

„Más véleményedet”!
A helyes megfejtők írásait
leközzöljük a lapban,
és értékes nyereményeket,
játékprogramokat
sorsolunk ki közöttük!



Tippjeiteket várjuk a
1518 Budapest Pf:27,
vagy a compa@zed.hu címmel!

■ borító belső oldalán
meghirdetett
új előfizetési akciókhoz
kapcsolódóan, minden száz
új előfizetőnk közül
kisorsolunk egyet, aki(t):

■ Meghívunk
a szerkesztőségbe,
és egy napig vendégül
látjuk...

■ Megismerheti
a ZED munkatársait,
és az újság készítésének
kulisszatitkait...

■ Kipróbálhatja
a legújabb, megjelenés előtt
álló játékokat,
amelyekről írunk...

■ Extra
meglepetés-ajándékot kap...

Talán TE leszel
a szerencsések egyike...?

1. Mi a teljes neve Larrynek,
a játékhősnek?

- ☐ 1 Larry Jackson
☐ 2 Larry Laffer
☒ X Larry Lee Lewis

2. Melyik játéksorozatnak van
a legtöbb része?

- ☐ 1 Ultima
☐ 2 Might and Magic
☒ X Wizardry

3. Melyik játék hőse Kane?

- ☐ 1 Mortal Kombat
☐ 2 Space Bunnies Must Die
☒ X Command and Conquer

4. Melyik film alapján készült már
számítógépes játék?

- ☐ 1 Szárnyas fejvadász
☐ 2 Miss Daisy solőrje
☒ X Forrest Gump

5. Hol rendezték az idei E3-t?

- ☐ 1 Los Angeles
☐ 2 Dallas
☒ X Atlanta

6. Melyik játék készítői
megyarok?

- ☐ 1 Diablo
☐ 2 Imperium Galactica
☒ X Quake

7. Melyik játék játszódik Star Wars
környezetben?

- ☐ 1 Force Commander
☐ 2 Wing Commander
☒ X Panzer Commander

8. Kinek a novelláján
alapszik a Starship Titanic sztorija?

- ☐ 1 Douglas Adams
☐ 2 George Lucas
☒ X Stephen King

9. Melyik John Romero cége?

- ☐ 1 Lionhead
☐ 2 Firaxis
☒ X Ion Storm

10. Melyik játékot készíti
a Westwood Studios?

- ☐ 1 Sim City 2000
☐ 2 Dune II
☒ X Eurofighter 2000

11. Melyik együttes zenél
a World Cup 98-ban?

- ☐ 1 Chumbawamba
☐ 2 Aerosmith
☒ X Backstreet Boys

12. Kinek híres „beszólása”
a „YIKES!”?

- ☐ 1 Lara Croft
☐ 2 Duke Nukem
☒ X Guybrush Threepwood

13. ■ a Total Annihilation első
kiegészítő CD-jének a címe?

- ☐ 1 Total Destruction
☐ 2 Arm Armies
☒ X Core Contingency

13+1. Melyik híres filmben szerepel
egy ■■■ nevű rendőr?

- ☐ 1 Ponyvaregény
☐ 2 ■ bárányok hallgatnak
☒ X Rendőrakadémia

FOCI VB JÁTÉK

Véget ért az évezred utolsó futball-világ bajnoksága, húsz év után újra a házigazda országa csapata nyert, a világ legjobbjaként számon tartott Brazília emberelőnyös helyzetben is csak szenvedett a döntőben, a titkos esélyesek közül egyedül a horvátok jutottak el a legjobb négyig... Ilyen szalagcímeiktől harsog mostanában a világsajtó, nekünk azonban külön apropónk is van, hogy a VB-nek szenteljünk egy oldalt. Amint azt legutóbbi számunkban olvashattátok, az Ecobit Kft.-vel és az Electronic Arts-szal közösen rendezett játékunk nyertese, Örkényi Tibor is kiutazhatott a VB-re és élőben láthatott egy mérkőzést. Hazaérkezése után franciaországi élményeiről beszélgettünk vele.

Q: Melyik meccsen voltál kint?

A csoportmérkőzések utolsó fordulójában a Románia-Tunézia találkozón, Párizsban a Saint Denis stadionban. Sajnos nem volt túl nagy tétje a mérkőzésnek („csak” a románok csoportelődése, és hogy összejön-e a nyolcaddöntőben az angol-argentín rangadó), de éppen ezért jó focit láthattunk a végül döntetlenre végződött meccsen.

Q: Jól emlékszem, hogy ez volt az a meccs, ahol a román csapat tagjai sárgára festették a hajukat?

Tibor: Igen, először mindenki megdöbbent, de aztán jól szórakoztunk rajtuk... Bár én a tunéziai szurkolók közelében voltam, rengeteg hasonlóan kifestett román szurkolóval találkoztam.

Q: Tényleg, te kinek szurkoltál?



Nagy brazil drukker vagyok (szomorú is voltam a döntő után), de itt a csoportmeccsen – ahogy a semleges szurkolók többsége – az esélytelenebbnek, azaz Tunéziának.

Q: Milyen volt a hangulat a meccsen, és egyáltalán a VB-n?

Mindent felülmúló... Legalább ötvenezren voltak a stadionban, és a magyar bajnoksághoz szokott ember számára egészen hihetetlen szurkolást produkált



■ két drukker-tábor. A „mexikói hullámnak” valami fanasztikus hangulata van! Ráadásul a szurkolók nem voltak elkülönítve egymástól,



voltak olyan szektorok, ahol vegyesen ültek románok és tunéziaiak – és mégis a legkisebb incidens nélkül zajlott le a meccs! Később találkoztam brazilokkal is a városban – hát ők aztán tudnak hangulatot csinálni! Alig pár százán lehettek, mégis azt hittem, Rióban vagyok...

Q: Ha már itt tartunk, mit szólsz a döntőhöz?

Tibor: Nem értem, mi történt a brazilokkal, teljesen szétesett a csapat, nagyon gyengén játszottak. Bár, meg kell hagyni, a döntőben látott francia csapat ellen egy csúcsformában levő Braziliának sem lett volna sok esélye... megérdemelten nyertek a házigazdák. Talán majd négy év múlva...

Q: Azt hiszem, ez jó lesz végsőznak is. Akkor 2002-ben újra találkozunk?

Hát, ha lesz majd a ZED-ben World Cup 2002-játék, egy biztos pályázótok már van...*



BASE

SZOFTVER DISZKONT

NE LAPOZZ TOVÁBBI!

SZENZÁCIÓS ÁRAK VÁRNAK RÁD!

DOUBLE FUTURE
of
TOTAL FREEDOM



TOP 10

1. World Cup 98 5,550 Ft
2. Starcraft 5,550 Ft
3. Dune 2000 8,390 Ft
4. Unreal 4,990 Ft
5. Need for Speed 2 2,490 Ft
6. Forsaken 5,290 Ft
7. Ubik 5,990 Ft
8. Battle Zone 8,490 Ft
9. U.Soccer Man.98 6,990 Ft
10. Queen The Eye 2,490 Ft

20 Wargames Classics 5,990 Ft
3D Ultra Pinball 1,990 Ft
7th Quest: Solid Out 2,290 Ft
Actus Soccer 2 5,990 Ft
Addidas Power Soccer 6,990 Ft
Age of Empires 9,990 Ft
Air Warrior III 7,990 Ft
Archimedeon Dynasty 4,490 Ft
Ardenas Offensive 5,990 Ft
Armor Command 6,990 Ft
Armored Fist 2 6,990 Ft
Ascendancy 3,890 Ft
ATF: Classic 2,290 Ft
Award winners 4 4,490 Ft
Bad Mojo 2,290 Ft
Battle Zone 8,490 Ft
Big Hurt Baseball 2,990 Ft
Birthright 6,990 Ft
Blaster 2,490 Ft
Bloodnet 2,290 Ft
Brutal 3.5 2,290 Ft
Bubble Bobble 2,490 Ft
Bugriders 7,990 Ft
Bureau 13 2,290 Ft
Champ. Manager 97/98 6,990 Ft

Commander 7,990 Ft
Commando 64 Pack 4,490 Ft
Conquest Earth 6,990 Ft
Constructor 7,990 Ft
Counter Action 7,990 Ft
Creature Shock 2,290 Ft
Cyber Speed 3,990 Ft
Cyberbikes 2,490 Ft
Dark Colony 5,990 Ft
Dark Earth 8,990 Ft
Dark Omen 5,990 Ft
Dark Reign 8,490 Ft
Dark Reign Expansion Pack 5,990 Ft
Dark Seed 2,290 Ft
Deathrap Dungeon 7,490 Ft
Death Rally: Replay 3,990 Ft
Defcon 5 3,990 Ft
Defcon 5 3,990 Ft
Dementia 7,990 Ft
Descent 2,990 Ft
Descent Compilation 7,990 Ft
Diablo 7,990 Ft
Diablo: Hellfire 4,490 Ft
Die by the Sword 8,990 Ft
Dig-White Label 3,990 Ft
Dream Trilog 4,490 Ft
Dreams to Reality 4,490 Ft



Dune: Solid Out 2,290 Ft
Dune 2000 8,390 Ft
Dungeon Master II 2,990 Ft
Earth 2140 5,990 Ft
Egypt 1156 7,990 Ft
Enemy Nations 4,490 Ft
Essential C.: Pitfall 2,490 Ft
Eye of the Storm F-15 7,890 Ft
Fade To Black 3,490 Ft



Fantasy General 3,490 Ft
Fields of Glory: Fila 98 2,290 Ft
Fighting Force 7,290 Ft
Final Liberation 6,490 Ft
Fleet Defender 2,290 Ft
Formula 1 97 9,190 Ft
Frankenstein: G-None 2,190 Ft
G-Police 5,990 Ft
Galapagos 7,990 Ft
Gender Wars 8,490 Ft
Goal: Solid Out 1,990 Ft
Gold Game 2 2,290 Ft
Gone Fishin' 3,590 Ft
Goosebumps 4,490 Ft
Grand Theft Auto 9,490 Ft
Great Battles of Hannibal 8,490 Ft
Great Golf 990 Ft
GT Racing 97 6,990 Ft
Guts'n'Gears 6,990 Ft
Hand of Fate 2,290 Ft
Hard Core 4x4 3,990 Ft
Heavy Gear 7,990 Ft
HellCops 5,990 Ft
Hellbender 4,990 Ft
HeroQuest 2,690 Ft
Hexen II Mission Pack 6,490 Ft

Hive 4,990 Ft
Human Onslaught 8,490 Ft
Hupikék Törpökék 4,790 Ft
Hupikék Törpökék 2 6,990 Ft
I War 8,490 Ft
Imperialism 8,490 Ft
Incoming 8,490 Ft
Incubation: Wilderness 2,990 Ft
Iron Man X-O Manow 2,290 Ft
Jack Niclaus Golf 1,290 Ft
Jack Orlando 2,290 Ft
Jedi: Mysteries of Sith 2,590 Ft
Joint Strike Fighter 7,490 Ft
Journeyman Project 2,290 Ft
Judge Dredd 2,190 Ft
Jungle Strike 2,690 Ft
Kingdom O'Magic 1,990 Ft
Klik & Play 5,490 Ft
Last Dynasty 3,990 Ft
Lego Island 6,490 Ft
Lomax/Argentum/Longbow 2 8,990 Ft

Longbow Classic 2,290 Ft
Lords of Magic 6,490 Ft
Lords of Midnight 3,990 Ft
Lords of the Realm 2 5,990 Ft
Lords of the R.2: Siege 2,990 Ft
Lunatic 3,590 Ft
Lure of the Temptress 2,290 Ft
Maabus 4,990 Ft
Magic the G.: Mission 2,990 Ft
Magic the G.: Battlemage 2,990 Ft
Mandarin Prince 2,290 Ft
Manic Karts 8,490 Ft
Mann TT 3,590 Ft
Mechwarrior 2: Essential 5,990 Ft
Mechwarrior 2: Miss. 990 Ft
Mega Traveller I 3,290 Ft
Megapack II 7,190 Ft
Megapack 2 2,990 Ft
Megapack 3 6,990 Ft
Men In Black 6,990 Ft
Microcosm 1,490 Ft
Millennia 3,990 Ft
Motorhead 8,490 Ft
Nascar 2 1,990 Ft
Nascar Racing 2,990 Ft
Nascar Track Pack 2,490 Ft
Necrodome 4,990 Ft

Netball for S. 2 SE 2,490 Ft
Netstorm 7,990 Ft
NFL Quarterback Club 96 2,190 Ft
NHL 96 2,290 Ft
Nigel Mansell's 6,390 Ft
NitroRiders 6,990 Ft
Noctropolis 3,990 Ft
Normal 2,990 Ft
Normality 4,990 Ft
Ocean Trader 3,490 Ft
Outpost 2 8,490 Ft
Overboard 8,490 Ft
PA.W.S. 3,990 Ft
Pacific General 8,490 Ft
Panzer General 2 5,550 Ft
Pax Corpor 5,550 Ft
Phantasmagoria 7,390 Ft
Plane Crazy 8,190 Ft
Power Boat Racing 2,990 Ft
Power Rangers 1,990 Ft
Premier Manager Jc 1,990 Ft
Premier Manager 2 1,990 Ft
Privateer 2: Classics 3,990 Ft
Protostar 1,490 Ft
Psychotron 1,990 Ft
Psyque II 7,890 Ft

Quantum Gate 1,490 Ft
Quarantine 4,490 Ft
Queen The Eye 2,490 Ft
Rally Bandicug 2,990 Ft
Red Baron 2 7,490 Ft
Redline Racer 5,890 Ft
Redneck Rampage 2 9,990 Ft
Reloaded 1,690 Ft
Retribution 1,990 Ft
Rifle of Master Lu 4,990 Ft
Road Warrior 3,990 Ft
Roberta Williams 4,990 Ft
Sandwarriors 3,990 Ft



Scorched Planet 999 Ft
Sea Team 1,990 Ft
Sensible Golf 2,490 Ft
Shadow Warrior 7,790 Ft
Shadowmaster 8,490 Ft
Shanghai Dynasty 7,190 Ft
Shanghai: Essential 3,590 Ft
Shivers 3,990 Ft
Sim Safari 7,490 Ft
Ski Racing 5,990 Ft
Space Bucks 4,490 Ft
Space Crusade 1,990 Ft
Space Hulk 1,990 Ft
Space Quest 1,990 Ft
Spiders 890 Ft
SPQR 3,990 Ft
Spycraft: Essential 3,590 Ft
Star Rangers 2,490 Ft
Star Wars: Rebellion 9,390 Ft
Starcraft 5,550 Ft
Starlighter 3000 4,990 Ft
Steel Panthers 3 8,490 Ft
Steel Panthers II 7,690 Ft
Strike Commander 1,990 Ft
Subwar 2050 2,290 Ft
Super Karts 2,290 Ft
SWIV 5,490 Ft
System Shock 3,490 Ft
Take No Prisoners 1,990 Ft
Tantor 1,990 Ft

Team Suzuki 1,990 Ft
Tenka 8,490 Ft
Terminal Velocity 4,490 Ft
Terranova 2,990 Ft
Tom Clancy's: Politika 8,490 Ft
Tomb Raider 2 5,990 Ft
Tomb Raider: Extra 4,490 Ft
Total Annihilation 8,790 Ft
Total Heaven 8,790 Ft
Tower of Darkness 4,490 Ft
Trophy Bass 2 6,590 Ft
Ubik 5,990 Ft
Ultima Online 8,990 Ft
Ultimate RPG 7,990 Ft
Unreal 4,990 Ft
USCF Chess (interplay) 7,190 Ft
Ult. Soccer Manager 98 6,990 Ft
USNF97 3,490 Ft
Utopia 1,990 Ft
Victory 2,990 Ft
Virtual Karts 3,990 Ft
Virtual Pool 2 7,490 Ft
Virtual Pool 2 2,290 Ft
Warcraft 2,290 Ft

Warhammer 3,490 Ft
Wing Commander Armada 3,990 Ft
Wing Commander III 3,490 Ft
Wing Commander IV 7,790 Ft
Wipeout 4,990 Ft
World Cup 98 5,550 Ft
Xenocore 8,390 Ft
X-Wing: Balance of Power 4,590 Ft
XS 5,990 Ft
X-Files 8,390 Ft
Zodiac: Game Punk 1,290 Ft
Zool 2,690 Ft



ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A KEDVEZTMÉNYI TARTALMAZÁS

Windows '98

Mindig meglehetősen nagy port kavart, ha egy új operációs rendszer jelenik meg. Szinte mindenkiben kérdések tucatjai merülnek fel azzal kapcsolatban, hogy érdemes-e áttérni az új rendszerre és, hogy ez milyen következményekkel jár. Mivel a Windows 98 magyarországi megjelenése a küszöbön áll, ezzel a témával kapcsolatban is akad bőven tisztázni való. Most néhány olyan kérdésre adunk választ, amely valószínűleg sokakat foglalkoztat.

Mik az alapvető újítások Win98-ban?

ZED: Mindenek előtt tisztázni kell azt a dolgot, hogy a Win98 közel sem okoz akkora változást, mint a Win95 tette annak idején. A Win98-at inkább úgy kell elképzelni, mint a Win95 sok újítással ellátott változatát. Nos,

ez azért nem jelenti azt, hogy a kódon nem változtatott jelentősen a Microsoft, de ha valaki ragaszkodik a jól bevált kezelőfelülethez, akkor használhatja továbbra is azt. Ami azonban lényeges, hogy az egész operációs rendszert megpróbálták Webes alapokra helyezni. Ha kinyitjuk a My Computert, nem egy sima ablak jelenik meg hanem egy Exploreres ablakban jelennek meg a meghajtók. Továbbá integrálva lett a Win 98-ba az Internet Explorer, az Outlook Express (egy levelezőprogram) és még számos internetes alkalmazás. Véleményem szerint a Microsoft ezt az operációs rendszert úgy kívánta kiadni, hogy 100%-osan elő van készítve az internet használatára. Jöcskán bővült a támogatott hardverek listája is. A Win98 ismeri a 3D-s gyorsítók, a DVD-t az AGP-s videokártyákat, az USB-t. Használja a FAT32-t, támogatja az ACP-t (ez egy fejlettebb energiagazdálkodási mód, az LX-es és a BX-es alaplapok használják). Jól kezeli a 2000. év problémáját. Található egy FAT32 konverter a Win98-ban, amely anélkül, hogy a programok elvesznének átkonvertálja a hardisket FAT16-ról 32-re. Lehetőség van a desktopot és az íratást a kezelőfelületet változtatgatni, és így egy olyat létrehozni amely eltér a Win95-ben megszokottól. Használható az aktív Desktop vagy a Channel Bar.

Mi a Win98 hardverigénye?

ZED: A Microsoft egy 16 MB-os 486-os PC-t ad meg minimum konfigurációnak, de az igazság az, hogy valamilyen Pentiumos gép és 32 MB az, ami már elegendőnek bizonyul. Tapasztalataim szerint legalább P166 és 64 MB RAM szükséges ahhoz, hogy minden tökéletesen menjen. Awhinchesteren kb. 180 Mbyte helyet foglal.

Nehéz-e Win98-at installálni és mi történik a régi rendszerrel?

ZED: Az installáció roppant egyszerű: lehetőség van DOS-ból vagy az előző Windows-verzió alól telepíteni. Egy stabil, átlagos sebességű gépen kb. 35-45 perc idő

elégendő az installhoz. Nagyszerű dolog, hogy miután minden telepítéshez szükséges paraméter megadtunk, a gépet akár ott is lehet hagyni, és a Win98 magától befejezi az installt. Ha előzőleg használta valaki a Win95-öt, érdemes a telepítést Windows-környezetből elvégezni, hiszen ekkor a régi rendszer szinte összes tulajdonsága megmarad.

Lehetőség van-e a Win98-ról a Win95-re visszatérni?

ZED: Igen. A telepítés során a Win98 felajánlja, hogy elmenti a régi rendszert, ha erre a kérdésre igent válaszolunk, a jövőben bármikor visszaállíthatjuk az installálás előtti állapotot. De! Ha a Win95 olyan verziója volt a gépen, amely nem ismerte a FAT32-t és időközben a FAT32 konverterrel a hardisk át lett alakítva, akkor már nincs lehetőség visszatérni a régi rendszerhez.

Gyorsabb-e a Win98 az elődjénél?

ZED: Igen! Sokkal jobb lett a Win98 memória, hardisk és az íratás virtuális memória kezelése, mint a Win95-e és ezáltal a sebesség is megnövekedett.

Stabilabb-e a Win98, mint a Win95?

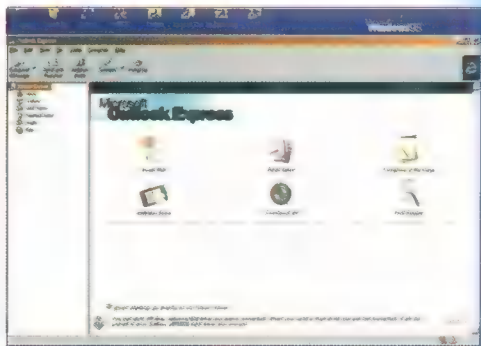
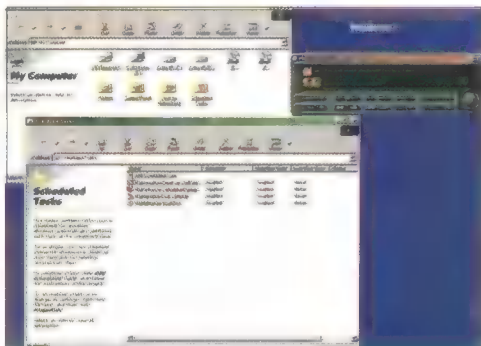
ZED: Igen! Ez legjobban akkor érzékelhető, ha egy program kilagy, akkor nem rántja magával az egész rendszert. Számos a Win95-ben jól ismert és roppant bosszantó hibát javítottak ki. Megszűnt a CD olvasók tipikus hibája, ami akkor jelentkezett, ha olvasás közben a lemez ki lett véve. Régebben ekkor az egész rendszer resetelt, most ez ki lett javítva.

Kompatibilis-e a Win98 a Win95-ös illetve a DOS programokkal?

ZED: Igen. Azok a programok, amelyek Win95 alatt mentek, Win98 alatt is minden további nélkül futni fognak, bár minden bizonnyal lesz néhány kivétel, de a túlnyomórésztükkel nem lesz semmi gond. Ugyanez igaz a DOS programokra is.

Használhatom-e továbbra is a kedvenc Webböngészőmet és levelezőprogramomat?

ZED: Sokan idegenkednek a Win98-tól a nagy port kavart integrált Explorer miatt. Az a tévhit járja, hogy nem lehet más Web Browserst használni. Ez nem igaz! Mindenki





COMPUTEX HÍREK

A Computex a világ harmadik legfontosabb számítástechnikai kiállítása a Comdex és a Cebit után, melyet idén június 2 és 6 között rendeztek meg Táiwán fővárosában, Táipeiben.

A hagyományoknak megfelelően a cégek az igazi nagy újdonságaikat már korábban a Cebiten vagy a Comdexen elővándorolták, így itt csak apróbb érdekességeket mutattak be.

Grafikus kártyák: A grafikus kártyagyártók többsége Nvidia, Intel, S3, Trident és SIS chipsetekre épülő kártyákat mutatott be, melyeket többnyire 4 vagy 8 mega memóriával láttak el. Szinte minden gyártó igyekezett beszállni a 3D gyorsítók piacára is, legtöbbször Voodoo 2 alapú kártyákkal, de voltak speciális Windows NT-re szánt, OpenGL gyorsítók is. Nagyon népszerű extra funkció volt a DVD lejátszás, melyet pl. a CTS kétéfű kivételben is kínált: egy saját, alacsony 2D/3D gyorsító chipsetbe beépítve, és egy külön kis dekoder-chipben, melyre olcsó PCI-os DVD-lejátszó kártya építhető.

Alaplapok: Egy táiwani kiállításon mi más lehetne a legnagyobb hangsúly, mint az alaplapok. Az összes fontos gyártó képviseltette magát, de igazi nagy újdonságok, technológiák nem voltak láthatóak. Emelítésre méltók a következő trendek voltak: szinte mindenki kínált 08/15-alaplapokat Intel 440LX és BX chipsettel, és számos gyártó hozott ki az olcsó EX chipsettel Micro-ATX szabványú (284x244 mm) alaplapokat. Ezeket csak kb. 4 slot számára van hely, melyek többnyire egy AGP, 3 PCI és még egy AGP szoktak lenni. Az EX chipkészlet mindössze kettő DIMM foglalatot képes ekezelni, így a kis méret ellenére is marad szabad hely az alaplapon. Ezt használták ki a gyártók AGP grafikus chip és esetleg hangchip alaplapra integrálására. Az utóbbinál az ISA megoldások voltak népszerűek, de néhány gyártó azért már felismerte az idő szelét, és PCI hangchipet rakott az alaplapra. A gyártók nagy többsége azonban spórolt – ha a Micro ATX alaplapra integráltak egy AGP-s grafikus chip-et, akkor lehagyták az AGP Slotot, így upgrade lehetősége kizárva. Az érdekességek közé tartoztak még a vadonatúj Micro NLX formátumú alaplapok.

Ennél a

megoldásnál a kártyák felvő helyzetben vannak, és így Riser-Card-hoz csatlakoznak. Ennek a megoldásnak az előnye, hogy a ház sokkal laposabb lehet. Egyre szélesedik a kínálat a DVD-ROM-ok és CD-ROM-ok terén. A sebességrekordot jelenleg a 40x-es CD-ROM-ok és a 4x-es DVD-ROM-ok érik el. Az új drive-okat szinte kizárólag EIDE interface-szel dobják piacra, így már SCSI rendszerekhez szánt EIDE interface-kártyákat gyártó cég is megjelent...

A tv-kártyák gyártói a Windows 98 meg-



AZ EGÉR ÉS A TRACKBALL KERESZTEZŐDÉSÉBŐL LÉTREJÖTT ÚJ ESZKÖZ KEZELÉSE ELSŐRE KISSÉ BONYOLULTNAK TÚNIK



A KIÁLLÍTÁSON SZINTE MEG SEM LEHETETT MOZDULNI A TÖMEGTŐL

jelenésével kissé gondba kerültek, mert a Microsoft a Windows 98-ba csak NTSC-lejátszót és Intercast, Internet/TV kapcsolatot rakott bele – a PAL változatokat a gyártók programozhatják maguknak. Ez azt jelentette,

hogy az ígéretek szerint mindenki kb. 2 hónap múlva jelenik meg kártyájával Európában. Az egyetlen PAL változatban is működő kártya az Animation

Technologies LifeView sorozata volt, de az Intercast támogatás ennél is hiányzott. A perifériák terén a Cebit-hez hasonlóan itt is domináltak a CCD-kamerák. A Leadtek pl. egy TeleEye nevű videotelefont mutatott

be, mely analóg és ISDN vonalon egyaránt használható, és a

képe a tv-re kapcsolható rá. A monitorok terén nem voltak nagy újdonságok, mindenki készül, hogy aktiv-mátrix

képernyőket gyártson

A Leoptics standján azért bemutatott egy érdekes monitort egy hozzá kapcsolt USB-modullal. Erre további USB egységek kapcsolhatók, és rajta keresztül szabályozhatók a monitor beállításai. Valódi érdekesség volt a képen is látható Ring Mouse, melyet főleg notebook tulajdonosoknak szánnak a készítő, de realtime stratégiai játékok kedvelői is profitálhatnak belőle. A végére maradt egy friss bejelentés: a Rise Corporation (Santa Clara, USA) egy új Socket 7 kompatibilis, x86 processzor fejlesztésébe kezdett. Az MP6 első prototípusai már futnak Windows 95 alatt, és a cég Pentium II teljesítményt ígér, alacsonyabb energiahasználat mellett. A tervek szerint a cég igen alacsony piaci áron kívánja értékesíteni az új processzort.

AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!



ACOMP INTEL PENTIUM II 300

- PENTIUM II 440LX ALAPLAP
- INTEL PENTIUM II PROCESSZOR, 300MHZ
- 64MB SDRAM, BŐVÍTHETŐ 384MB-IG
- 1,44MB FLOPPY
- 4300MB ULTRADMA MEREVELEMZ
- 32X SEBESSÉGŰ CD-ROM DRIVE
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA
- 2 DB AKTÍV HANGFAL
- VIRGE DX PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- ATX MIDITORY
- MICROSOFT WINDOWS 95 CDÉN
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA



NETTÓ ÁR: 169.900,- FT

ACOMP INTEL PENTIUM MMX 166 MHz

- PENTIUM TXPRO ALAPLAP, 512Kb CACHE
- INTEL PENTIUM MMX PROCESSZOR, 233MHZ
- 64MB EDO RAM BŐVÍTHETŐ 384MB-IG
- 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 3200MB ULTRADMA MEREVELEMZ
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA
- 2 DB AKTÍV HANGFAL
- VIRGE DX PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- MINITORY
- MICROSOFT KOMPATIBILIS CDÉN
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA



NETTÓ ÁR: 109.900,- FT

ÁJÁNLATUNK!

- 15" PANASONIC TSF68(70KHz,0.27DOT) MONITOR, 2 ÉV GAR.

NETTÓ ÁR: 49.992,- FT

ÁJÁNLATUNK!

- 14" LIGOM DIGITÁLIS (1024x768, LR/NI) MONITOR, 3 ÉV GAR.

NETTÓ ÁR: 25.992,- FT

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE INGYENESEN TELEPÍTÜNK DOS-T, RAJZPROGRAMOT, VIRUSÍRTÓT, DOS NAVIGÁTORT ÉS 150MB JÁTÉKPROGRAMOT!



GERICOM 1000 TPT NOTES

- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ PROCESSZOR, 32MB RAM, 512KB CACHE
- 3200MB MEREVELEMZ, 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM MEGHÁJTÓ
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + WAVETABLE
- PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 2MB RAM-MAL
- TOUCHPAD, 2DB PCMCIA KÁRTYA HELY, INFRÁ PORT, AUDIO BEJENET, BEÉPÍTETT SZTEREÓ HANGSZORÓK, KÜLSŐ MONITOR, NYOMTATÓ, 8000B PORT, GAMEPORT, HANGFAL ÉS MIKROFON CSATLAKOZÓ, SÖR HORDTÁSKA.
- WINDOWS 95 VAGY WINDOWS 98 TELEPÍTVÉ
- BUDAPEST TERÜLETÉN INGYENES HELYZÉNI KISZÁLLÁS ÉS ÜZEMBEHELYEZÉSI
- 12 + 24 HÓNAP GARANCIA, MADE IN GERMANY

NETTÓ ÁR: 349.900,- FT

ÁJÁNLATUNK!

- 4100MB MEREVELEMZSEL
- 56600BPS PCMCIA VOICE FAX-MODEM KÁRTYÁVAL

NETTÓ ÁR: 379.900,- FT

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE KAMATMENTES HITEL 6 HÓNAPRA, KEZELÉSI KÖLTSÉG NÉLKÜL! HOSSZASS FUTAMIDŐK ESETÉN ÉVI 25% KAMAT.

ACOMP

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

HTTP://WWW.ACOMP.HU

ACOMP PEST: 1134 BUDAPEST, RÓBERT KÁROLY KRT. 68. TEL/FAX: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 356-6790, 212-8963
ACOMP CENTER: 1152 BUDAPEST, SZENTMÁLYAI ÚT 131. TEL/FAX: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (FRISB ÁRJEGYZÉKÜNK LEKÉRHETŐ)
NYITVATARTÁSI: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, SZOMBATON: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN A HÉT MINDEN NAPJÁN 10-20 ÓRÁIG, VASÁRNAP 10-18 ÓRÁIG
AZ ÁRAK VÁLTOZTATÁSÁNAK JOGÁT FENNTARTJUK!



3DFX VOODOO 4MB GRAFIKUS GYORSÍTÓKÁRTYA 14.992,- FT

PANASONIC MOBIL DVD LEJÁTSZÓ (DVD-L10)

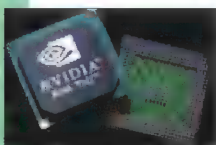
A DVD a nehézkes start után lassan kezd felpörögni, egyre több film és hozzá kapcsolódó termék jelenik meg a piacon – ezek egyike a Panasonic mobil DVD-playere. A DVD-L10-be egy 5.8 inch-es, wide formátumú színes LCD-t építettek be, de mindkét képernyő-üzem módot (4:3 és 16:9) támogatja. Egy beépített 10-bites video DAC gondosko-



ITT
A DISCMANEK
UTÓDA

dik a tiszta képről, míg egy 96 KHz-es, 24-bites DAC a kristálytiszta hangzásról. Hangzás terén egyébként elég kimagaslót alkottak a Panasonic mérnökei: két beépített hangfal, és a fülhallgató-kimenet mellett újdonságnak számít a Panasonic Virtual Surround System, mely a Dolby Digital hangzást szimulálja. A DVD-L10-nek egyetlen gyengesége van, az ára, mely 1200 dollár körül mozog jelenleg.

ALTERNATÍV PENTIUM II CHIPSETEK



A RIVA TNT "LELKE"

Az Intel eddig egyeduralkodónak számított a Pentium II processzorok és chipsetek kategóriájában. Ez többek között annak volt köszönhető, hogy az Intel a Pentium II-t rengeteg védjeggyel bástyázta körül. Ezek közül a legfontosabb a Pentium Proban és a Pentium II-esekben egyaránt használt GTL+ protokoll-t védő védjegy. Erre a protokollra szóló licenz nélküli egyetlen gyártó sem hozhat ki chipsetet Pentium II-es processzorokhoz. Ezt a licenst azonban az ALI, a VIA és a SIS is megszerezte időközben, így nyitva áll az út a Pentium II klón-chipsetek előtt. Az előbb leírtak alapján azt gondolhatnánk, hogy hamarosan tele lesznek az új chipseteken alapuló alaplapokkal a szaküzletek, de ennek azért akad még akadály. A híresztelések szerint például az alaplapgyártóknak a szintén levédett Slot 1 használatáért kell alaplaponként 2 és 5 dollár közötti összeget fizetniük. Az Intel válasza erre az volt, hogy aki licenst P6-chipsetet használ, annak nem kell díjat fizetnie, aki viszont nem így járt el, annak az Intel-től egy speciális licenst kell igényelnie. Az azonban nem ismert, hogy mely chipsetek licenstettek – csak az Intel saját gyártású chipsetjei, vagy van köztük más is? Az alaplapgyártók ebben a kérdés helyzetben a kivárási taktikáját választják, nehogy szembekerüljenek az Intel-lel. Mindegyikük készíti az új chipsetekre épülő alaplapokat, de nem akarnak elsőként kijönni vele, csak a PC-Chips vállalta, hogy piacra is dobja új alaplapjait augusztusig. Ennek ellenére a klón-chipsetek megérkeztek, az Intel BX chipsetének funkciót és teljesítményét hozzák az EX chipsetnél jóval alacsonyabb áron. Mindegyik tudja a 66 és 100 MHz-es buszsebességet, maximum 5 darab PCI-Master slotot támogatnak, ismerik az ECC hibajavítást, és az EX által megengedett 2 DIMM foglalat helyett az Archie (SIS) 3, míg az Aladdin Pro II (Ali) és az Apollo Pro II (VIA) négy-négy foglalatot képesek lekezelni. Eddig a SIS Archie még csak korai prototípus változatban létezett, de az Apollo Pro II-n és az Aladdin Pro II-n már csináltak egy-két tesztet, melyek alapján az Aladdin Pro II a memóriát a BX chipset körüli teljesítménnyel érte el, míg az AGP adatátvitel egy kicsit elmaradt a BX chipsetnél megszokottól.

Az Apollo Pro II nagyon megbízhatóan, fagyásmentesen működik már prototípusként is, de teljesítménye érezhetően alatta marad a BX chipsetének. Az Apollo Pro II-be azonban egy igen jó memória-interface került, mely 100 MHz-es CPU-frekvencia mellett is képes 100 vagy 66 MHz-en hajtani a memóriát. Ez azért előnyös, mert nem kell új PC100 RAM-modulokat vásárolnunk hozzá, azaz régi SDRAM moduljainkat továbbra is használhatjuk. A teljesítmény ekkor az alkalmazások szintjén csak kb. 5%-kal marad el a 100 MHz-en hajtott RAM mellett várhatótól, ami egészen elfogadható. Az elmúlt számban már írtunk az Intel várható újdonságairól, melyek egy része (pl. Whitney és Camino chipsetek) egyértelmű választ jelentenek a klón-chipsetek megjelenésére. A klón-gyártók sem fogytak ki azonban most bemutatott újdonságaikkal az eredeti ötletekből. Az Ali következő dobása a „nem várt nevű” Aladdin Pro III lesz, mely a Whitney-hez hasonlóan beépített AGP grafikát fog tartalmazni. Jelenleg az AGP 2x üzemmód támogatását ígéri, de emellett bele szándékoznak rakni egy ATA-66 interface-t és soros 1394-busz támogatást is. A VIA eddig nem hozott nyilvános-proga olyan terveket, melyekben AGP grafika integrálásáról lenne szó. Az Apollo Pro+ a tervek szerint AGP 4x támogatást és egy 1394-interface-t tartalmaz. A SIS még ebben az évben ki akar jönni a piacra az Eagle chipsettel (SIS5603), melyben már találhatunk beépített 3D gyorsítót is. Ezzel egy időben várható a Sindbad (SIS5599), mely Socket7-alapú lesz, támogatja a 100 MHz-es busz-órajelet, és fontos megemlíteni a beépített AGP gyorsítót is. A jövő év elejére tervezik a Trojan (SIS5604) bevezetését, mely a Caminohoz hasonlóan AGP 4x és ATA-66 támogatást tartalmaz, emellett felszerelik beépített grafikus gyorsítóval is.



TAIWAN LEGKELENDŐBB EXPORTCIKKIEI

MUSIC-ON-DEMAND

Németországban a Deutsche Telecom, a T-Online üzemeltetője egy új szolgáltatás tesztelését végzi. ISDN vonallal és T-Online előfizetéssel rendelkező felhasználók számára kínálja a Music-on-Demand szolgáltatást, mely mint neve is mutatja, zene letöltését fedi. Az Interneten keresztül a felhasználó bejelentkezik egy szerverre, ahol kiválogatja a „virtuális kosarába” a neki tetsző számokat, melyeket azután letölt a gépére. A szolgáltatás közel sem ingyenes, hiszen a felhasználónak a zene élvezetéről több oldalon is fizetnie kell: először a telefonszolgáltatónak a telefondíjat, aztán



EZ A FELÜLET FOGJA ■ WINAMPOT FELVÁLTANI?

a felhasználónak, mert legálisan meglehetné, hogyha neki csak egy vagy két szám tetszik egy CD-ről, akkor csak azokat töltsi le magának. A probléma csak az, hogy hiába van benne 53 nagy lemezécske kínálata a szolgáltatásban, egyes cégek a teljes CD jogdíját kifizették. A másik probléma a szolgáltatással, hogy a kereső rész igen gyengécske, így a normálisan elfogadható idő többszöröse szükséges ahhoz, hogy a felhasználó megtalálja a keresett számot/ előadót/ albumot/ kiadót – a telefonszolgáltató órája ketyeg, a felhasználó pedig fizet.

A zeneszámok egybeként mp3 tömörítéssel vannak eltárolva, azaz az mp3-hoz hasonló, CD-közi minőség várható el tőlük. A Music-on-Demand még tesztfázisban van és gyerekipőben jár. Ha az eddig említett és egyéb problémákat megoldják, akkor egy új zene-terjesztési forma lehet belőle, de addig azt hiszem marad az „mp3-azás”.

SOUND BLASTER PCI64

Miután a Creative Labs megvette az Ensoniq-ot és a saját fejlesztésű SoundBlaster Live kártyája még távol volt a készültől, kinevezte új kártyának az Ensoniq Audio PCI kártyát, és piacra dobta némi új driverrel, Sound Blaster PCI64 néven. A kártyán az Ensoniq ES1370 controller chipje dolgozik, mely nem egy valódi DSP, de azért elég sok mindent ki lehet belőle hozni. A kártya korábban nem támogatta a DirectSound és DirectSound 3D gyorsítást, de az Ensoniq szoftveresen utána-fejlesztett egy kicsit, és megoldotta ezt is, a tesztek alapján sikeresen: jó néhány 44 KHz-es wave-file egyidejű lejátszása sem jelent problémát a kártyának, hogy ez későbbi, fejlettebb programokban is elég lesz-e, az ma még kérdés. Bár a PCI64 nem A3D-kompatibilis, de a DirectSound 3D-t két- és négyhangfalgas üzemmódban is támogatja, második kimenetként az egyik bemenetet használja. A kártyán nincs hardware wavetable kártyához csatlakozó, de nem is igen szükséges hiszen 64-hangú wavetable szintetizátort tartalmaz, és akár 8 megás hangkészlet is feltölthető rá.

Sound Blaster Live!: A Creative Labs valódi újdonsága lesz az SB Live, mellyel 6k is belépnek a 3D Positional Audio piacra. A kártya az EMU 10K1 processzorra épül, melynek audio számítási teljesítménye eléri az 1000 MIPS-et. Az SB Live! 131 audio csatornát támogat, melyek közül 64 lehet teljesen függetlenül



ACS48

2x20W teljesítményű hangfalpár, 40W-os szubbasszus kód
32Hz - 20kHz frekvenciaváttal





ACS45

2x8W teljesítményű hangfalpár, 20W-os szubbasszus kód
42Hz - 18kHz frekvenciaváttal, automatikus D- és bekapcsolás





1088 Budapest, Rákóczi út 11.
tel: 265 4049 fax: 318-6651
Email: pixel@mail.snet.hu

IFABO '98: B pavilon 5/f.

-5%
ALTEC LANSING MULTIMEDIA

VÉGRE MEGJELENTK A PCI BUSOS HANGKÁRTYÁK



kezelhető. Két SB Live kártya együtt fog működni – az egyik számolja a hangeffekteket, míg a másik a DirectSounddal fog foglalkozni. A Live-val együtt debütál a Cerative saját Environmental Audio eXtension API-ja, az EAX, mely egy bővítés a Microsoft Direct Sound 3D-hez, és a cég állítása szerint a fejlesztők igen könnyen és gyorsan használni tudják majd. Első hallásra az EAX az A3D konkurense lehet, vagy legalábbis annak szánják. Az első tesztekben egy 5.1 surround rendszeren próbálták ki a Live kártyát, és az EAX elég jó benyomást tett a tesztelőkre. Az SB Live-on két MIDI-port kap majd helyet, egy a midi-kezelésre, míg egy másik a joystick-interface-nek. A kártya a nyáron várhatóan kijön, és 200 dollár alatt lesz az ára.

3DFX BANSHEE ÖSSZEFOGLALÓ:

Végre június 22-én a 3Dfx kiadta a sokak által annyira várt Banshee chip hivatalos specifikációját. A Banshee egy chipes megoldás lesz a Voodoo és Voodoo 2 chipsetekkel ellentétben. Ez lesz a 3Dfx első saját 2D/3D gyorsító-chipje, mely augusztus/szeptember környékén debütál. A specifikáció tömören valahogy így fest:

128-bites 2D engine, 230 vagy 250 MHz-es RAMDAC, SGRAM vagy SDRAM memória kezelése, induláskor AGP 1x és PCI változatok, később AGP 2x támogatás is, 100 MHz-en fut a chip, és így 100 MPPS-t ér el, nem támogatja a Voodoo 2-n debütált single pass multitexturing funkciót, induláskor 0.35 micron technológiával készül, de később a 125 MHz-es változatnál már 0.25 micron technológiát használnak majd.

A 3Dfx Banshee a 3Dfx ígéretei szerint kompatibilis lesz a Voodoo 1-re és Voodoo 2-re készült játékokkal, és a DirectX, DirectX 6.0, Glide, illetve OpenGL API-kat fogja támogatni. Az eddigi hírek alapján a chip az OpenGL 1.1-et fogja ismerni, és tud majd ablakban renderelni. A fontosabb 3D funkciókat kiemelve: Per-pixel MIP mapping és alpha blending, belül 32-biten renderel, bumpmapping, trilinear MIP mapping, Full scene edge anti-aliasing. A Banshee 3D teljesítményének kérdése sokakat foglalkoztatott – az állásfoglalás szerint a Banshee 3D téren valamivel lassabb lesz a Voodoo 2 chipset-nél, és jóval elmarad a Riva TNT vagy a dual Voodoo2 SLI megoldás teljesítményétől, mely többek között a single pass multi texturing funkció hiányának is betudható.

| | Banshee | Voodoo2 | Voodoo2 SLI |
|-----------------|------------|------------|-------------|
| Fill-Rate | 100 Mp/Sec | 90 Mp/Sec | 180 Mp/Sec |
| Texel Fill Rate | 100 Mt/Sec | 180 Mt/Sec | 360 Mt/Sec |

A 2D gyorsítás terén viszont a 3Dfx nem ismert kompromisszumot. Számos újtással rukkolt ki, hogy a leggyorsabb chip-et készítsék el 2D grafikára, melyek a következők:

128-bites interface külső memória elérésére, és 256-bites adatútvonalon belül A Banshee az eddigi legteljesebb hardware-es Microsoft Windows Graphical Driver Interface (GDI) gyorsító, mely minden fontos GDI funkciót hardware-ből csinál, nem pedig software-es emulációnak adja ki a feladatot. Ez felgyorsítja a rendszert, és egyúttal stabilabbá is teszi azt. A hardware-es GDI gyorsítás magába foglalja azt is, hogy a chip a polygonokat a vertexekből direkt meg tudja rajzolni, nem kell előbb software-es úton vonalról vonalra felépítenie a poligont. Ennek eredményeképpen a Banshee az eddigi több tízezer órajel-ciklus helyett bőven 100 alatti műveletből képes megrajzolni egy poligont. Emellett a Banshee teljeskörűen támogatja hardware-ből a 256 GDI raster műveleteket, és az SGRAM optimális kihasználására támogatja még a block write üzemmódot is, melynek révén a polygon fill, pattern fill és Z-buffer műveletek végrehajtása mintegy gyszeresére gyorsul. A Banshee 4, 8 és 16 MB SGRAM vagy 16 MB SDRAM lekezelésére lesz képes.

Az eddig felsorolt 2D és 3D gyorsító megoldások mellett a Banshee sebességét növeli majd, hogy a Pentium II processzorra optimalizálták – végre tudja majd hajtani a CPU Out-of-Order parancsait- mely 20–25 százalék teljesítménynövekedést hozhat. A Banshee-t DVD lejátszás gyorsítására is felkészítették: vagy direktben hardware-ből teszi ezt, vagy a VMI interface-re csatlakoztató bővítmény segítségével. Az integrált 230/250 MHz-es RAMDAC nagyon magas felbontásokat is támogat, pl. 1920x1080-at is. A tudomásom szerint első hivatalosan bejelentett, 3Dfx Banshee alapú kártya a Guillemot International, Maxi Gamer Phoenix-e, melyről részletesebb infók, mint konfiguráció, megjelenés vagy ár, még nem állnak rendelkezésre.

EMBER-GÉP KAPCSOLAT



A nagy népszerűségnek örvendő Poser hármas változatában a program már nagyfelbontású emberi figurákat képes a 2D és 3D grafikus tervezők számára generálni. Az újdonságok közé tartozik az élethű arc, haj és kéz, és ezekhez kötődik az is, hogy kis

tolókarokkal a mimika is szabályozható. Ha kész hanghoz akarjuk szinkronizálni a beszédet, az sem lehetetlen a programban, hiszen ekkor csak be kell importálnunk a hangfájlt.

A mozdulatok koordinálását a beépített WalkDesigner modulál támogatják meg, és a különféle emberek mellett most már négy lábú állatok is felkerültek a modellezhető objektumok palettájára.

Bionikus kar: Nem kimondottan PC-s téma, de úgy gondoltam az ember-gép kapcsolatnál érdemes megemlíteni röviden. A London Telegraph híre szerint a 47 éves Campbell Aird az első ember, akinek bionikus kart ültettek be. A kart egy David Gow nevű orvos vezetésével dolgozó csoport tervezte az edinburgh-i Princess Margaret Rose Klinikán, és a műtet is ott végezték el. Az eredeti kar működésének megfelelően a műkارت az idegeken keresztül érzékel jeleket irányítja. Az amputáció helye felett apró érzékelőket helyeztek el a még működő izmokra, melyek fogadják az agyból érkező parancsokat, továbbítják azokat mikrochipekhez, melyek kiszűrik belőlük a releváns információkat, és ezek alapján mozgatják a kar mechanikáját. Emellett a mozgásérzékelők küldenek visszafelé jeleket az elvégzett mozdulatokról, és nyomásérzékelők dolgoznak az ujjakon, melyek szintetikus nyomásérzést keltenek.

A POSER 3 TESTKÖZELBŐL



SZÉZONVÉGI VÁSÁR!

1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 284-471,
283-0230/36

Nyitvatartás:
H-P: 10.⁰⁰-20.⁰⁰
Sz-V: 10.⁰⁰-18.⁰⁰



1073 Budapest,
Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-20 441564

Nyitvatartás:
H-P: 10.⁰⁰-18.⁰⁰
Sz: 10.⁰⁰-13.⁰⁰

SONY
KAMERA

Új
Játékteret
7.000
Készletbe adták
a számítógépek

Új
Játékteret
7.000
Készletbe adták
a számítógépek

AKCIÓK

A 3 Koponya, avagy a
Toltec kincs rejtélye
990,-

Actua Soccer II
3.990,-

Forsaken
4.990,-

World Cup 98
6.990,-

Starcraft
5.990,-

MITank Platoon II
6.990,-

Tex Murphy Overseer
8.990,-

Vásárlók a GIGABYTE márkát a SzéziTV-n minden szerdán 17.00-tól!!!

Ha valaki
éjjel-nappal

az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet

1023 Budapest, Eszmerő utca 10. • Infószolgálatok • Telefon: (06-1) 345-8888 • Fax: (06-1) 345-8899

A professzionális Internet-szolgáltató

CD-tartalom

Nyolcadik korongunkon a stratégiai és sportjátékok kerültek előtérbe, a programok több mint fele ezekbe a kategóriákba tartozik. A hónap demója címet a StarCraft kisse későn kiadott demója kaphatja, a játék ugyanis hosszú idő óta vezeti az eladási listákat, a demó pedig négy teljesen új pályát tartalmaz. Sok játékelőzetes is került a korongra: filmrészletek az X-Files játékból, valamint további látványos videók a DethKarz, Sin, Quake II: The Reckoning, Dune 2000, és a Drakan játékokból.

Ezek mellett a szokásos patch-ek, scene demók (ezúttal a SCEnet-Rage partyról) és segédprogramok sem maradtak le a CD-ről.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n ezúttal a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg. Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a keretrendszerrel kapcsolatban a CD főkönyvtárban lévő olvasxel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatsz.

ANCIENT CONQUEST

Megamedia Australia/Stratégia

Az ókorban játszódó stratégiai játék, melyben célunk a tenger és a környező szárazföldi területek meghódítása. Hajóinkkal halászhajókat a vizeken, és meg kell védenünk magunkat az ellenséges csapatok támadásaitól.

BASS MASTERS CLASSIC

THQ/Horgászat

Egy hagyományosnak nem nevezhető sportjáték.

melyben horgászatban

tehetjük próbára

képességeinket.

A nyílt vízre kihajózás és a

megfelelő horog

kihasználása után

megkezdődhet a várakozás,

hogy arra jöjjön egy nagy-

obb hal. Ha ügyesek

vagyunk, a gyakorló küldé-

tésben több halat is kifoghatunk.



B HUNTER

InterActiVision/3D akció

Egy újabb 3D-s űrhajós akciójáték, 3D kártya támogatással, szép fényeffektekkal és robbanásokkal. Egy futurisztikus nagyváros házái között repkedve lövöldözhetünk a többi űrhajóira.



PATCH-ÉK (FRISÍTÉSEK, JAVÍTÁSOK JÁTEKOKHOZ)

BattleCruiser 3000AD 1.07c és 1.08a

Castrol Honda Superbike World Champions 2.0

(Voodoo 2 és Force Feedback) támogatás

Cyberstorm 2 1.01

Jane's F-15 update

Legal Crime 1.15 update

Links LS 1.35

MAT 2 1.3

Might and Magic 6 1.1

MotoRacer 3.22 (Voodoo 2 fix)

Motorhead 1.4

Outlaws 2.01 - Windows 98 patch (2.0-ásra frissített

Outlaws szükséges!)

Quake II 3.17 (upgrade + teljes patch)

Rebellion 1.01

Sensible Soccer '98 update

Spec Ops 1.3

The Operational Art Of War 1.02

Tom Clancy's Politika 1.1 (javított MI,

Internet Explorer 4.0, WinNT javítások)

Total Soccer 1.1

X-COM Interceptor joystick + IQZ patch

FATAL ABYSS

SegaSoft/Human Soft/3D akció

Extra: Voodoo/Voodoo 2 szükséges

Egy magyar fejlesztésű 3D űrhajós akciójáték, melynek demójában a deathmatch játékot próbálhatjuk ki. Három pályát tartalmaz a 3Dix kártyákat is támogató program.



FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL PRO 98

Cendant/Sierra Sports/Baseball

Az utóbbi időben egyre több program készül a baseball népszerűsítésére (előző három korongunkon már találkozhattunk a Triple Play 99, a Hardball 6 és a High Heat Baseball programokkal), ebben a hónapban pedig két baseball játék került a CD-re. Az egyik a Sierra Front Page Sports sorozatában megjelent Baseball Pro 98.

UTILITY-K (SEGÉDPROGRAMOK, PLUGIN-ÉK, SHAREWARE PROGRAMOK)

| Játék címe | Futtatandó file | Típus | Op.rsz. | Min.hardver | HD helyfoglalás |
|---------------------------------------|-------------------------------|------------------|-----------|------------------|-----------------|
| Ancient Conquest | Strat\AncientC\setup.exe | Stratégia | Win95 | P90, 16MB | 58 MB |
| B Hunter | Akció\BHunter\bhunter.zip | 3D akció | Win95 | P133, 16MB | 4 MB |
| Bass Masters Classic | Sport\BassMast\setup.exe | Horgászat | Win95 | P133, 16MB | 33 MB |
| Fatal Abyss | Akció\Fatal\Abyss\setup.exe | 3D akció | Win95 | P166, 32MB, 3Dfx | 28 MB |
| Final Fantasy VII | Kaland\Ff7\ff7demo.zip | Kaland | Win95 | P133, 16MB | 21 MB |
| F. P. Sports: Baseball Pro '98 | Sport\BBPro98\setup.exe | Baseball | Win95 | P60, 16MB | 33 MB |
| Game, Net & Match! | Sport\GameNetM\setup.exe | Tenisz | Win95 | P133, 16MB | 45 MB |
| Gex: Enter The Gecko | Akció\Gex2\setup.exe | 3D akció | Win95 | P133, 16MB, 3Dfx | 20 MB |
| KKND 2 Evolvers | Strat\KKND2\kknd2evo.exe | Stratégia | Win95 | P133, 16MB | 13 MB |
| KKND 2 Survivors | Strat\KKND2\kknd2sur.exe | Stratégia | Win95 | P133, 16MB | 13 MB |
| Kuba | Egyéb\Kuba\kubademo.exe | Logikai | Win95 | P90, 8MB | 26 MB |
| M.A.X. 2 | Sport\MAX2\setup.exe | Stratégia | Win95 | P133, 16MB | 42 MB |
| Microsoft Baseball 3D | Sport\MSBB3D\msbb3d.exe | Baseball | Win95 | P133, 16MB | 35 MB |
| Microsoft Golf 1998 Edition | Sport\MSGolf98\msgolf98.exe | Golf | Win95 | P133, 16MB | 35 MB |
| Sensible Soccer 98 | Sport\SSoccer\Setup.exe | Futball | Win95 | P133, 16MB | 20 MB |
| Shigeru Land | Akció\Shigeru\shigland.exe | Akció | Win95 | 486, 4MB | 1 MB |
| Spelleros | Strat\Spelleros\install95.exe | Stratégia | DOS/Win95 | P90, 16MB | 57 MB |
| StarCraft | Strat\Starcraft\scdemo.exe | Stratégia | Win95 | P90, 16MB | 30 MB |
| Tomb Raider 2 - Velence | Akció\TR2\tr2demo2.exe | 3D akció | Win95 | P133, 16MB | 7 MB |
| Warlords 3: Darklords Rising | Strat\Warlord3\setup.exe | Stratégia | Win95 | P75, 16MB | 27 MB |
| Xenocracy | Szimul\Xenocracy\XenoDemo.exe | Űrhajószimulátor | Win95 | P133, 16MB | 36 MB |
| You Don't Know Jack Television | Egyéb\JackTV\jacktv.exe | Kvíz | Win95 | P90, 8MB | 20 MB |

GAME, NET & MATCH!

Blue Byte/Tenisz

Teniszprogram nem sok jelent meg az utóbbi időben. A Blue Byte programja elsősorban abban különbözik elődeitől, hogy a programozók különös figyelmet szenteltek az internetes játékokra. Barátainkkal tehát nem csak otthon játszhatunk e programmal, hanem az interneten keresztül akár kontinensnyi távolságban is. A demóban 25 percet játszatunk Peter Sammerrel (Sampas virtuális másával), gyakorló módban illetve egy szett erejéig egyéni mérkőzésben. Ezen kívül természetesen kipróbálhatjuk az internetes játékokat is.



KUBA

Patch Products/Perpetual Motion Enterprises/Logikai

A Kuba egy táblás logikai játék számítógépes megvalósítása. Célunk, hogy a táblára sávokban felrakott golyókat úgy tologassuk, hogy ellenfelünk golyóit minél hamarabb leeljük a pálya szélén.

M.A.X. 2

Interplay/Stratégia

A M.A.X. egy rövidítés, mégpedig a Mechanical Assault & Exploration (azaz Gépesített Támadás és Felderítés) címé.

A játék első ránézésre egy C&C klón, de hamar észre lehet venni,

FINAL FANTASY VII

Eidos Interactive/SquareSoft/RPG

A Playstationról ártírt japán kalandjátéknak ezúttal a felújított demoja található meg korongunkon, melyben a harcot próbálhatjuk ki.

A program a japán rajzfilmekben megszokott manga grafikai stílus képviselő, 3D gyorsítókártyával pedig még szebb grafikát kapunk.



Az irányításhoz a numerikus billentyűzetet használhatjuk:

- [2], [4], [6] (nyilak)
- Enter
- [0]
- [8], [9] (PgUp/PgDn)
- [1]
- [5]
- [~]
- Ctrl + Q

- Mozgás a menüben
- Parancs elfogadása
- Visszalépés
- Ugrás fel/le a menüben
- Célpont kiválasztása
- Szünet (Pause)
- Segítség (Help)
- Kilépés

hogy igazából jóval több annál. Az első különbség, hogy nem csak real-time játéka van lehetőség, hanem mellette kétféle (normál és szimultán) körökre osztott játékmód közül is választhatunk.

A játék grafikája is elsőrangú. 16 bites grafikával, szép effektekkel.

A demóban egy küldetést valamint az internetes multiplayer játékot próbálhatjuk ki (utóbbi esetében csak olyanokkal játszhatunk, akik ugyancsak a demót használják).



MICROSOFT BASEBALL 3D

Microsoft/Baseball

Ehavi CD mellékletünk második baseball játéka a Microsoft kiadásában jelent meg. A demóban egyszemélyes üzemmódban próbálhatjuk ki a programot.

MICROSOFT GOLF 1998 EDITION

Microsoft/Golf

A golfjátékok piacán már régebb óta jelen van a Microsoft, ezúttal golfprogramok legújabb verziójának demója került fel a korongra.



SENSIBLE SOCCER '98

GT Interactive/Futball

A Sensible Soccer kedvelői bizonyára nagyon örülnek a régi felülnézeti fociprogram felújításának. A játék elsősorban egyszerű irányítása

miatt vált igazán sikeressé, a grafika ugyanis kevésbé látványos, mint a World Cup 98 vagy a World League Soccer 3D-s megoldásai. A kis focistákat az első játékos a kurzorral valamint az Alt és Ctrl billentyűkkel, míg a második játékos a D, G, R, C és Z. A gombokkal irányíthatja.



SHIGERU LAND

Pär Johannesson/Akcio

Egy kis shareware ügyességi játék, mely a Mario illetve Giana Sisters játékok alapján készült.

SPELLCROSS

Sales Curve Interactive (SCI)/Stratégia

Extra: MS-DOS

A hónap egyetlen DOS alatt is futó demója egy körökre osztott stratégiai játék.

TOMB RAIDER II - VELENCE

Eidos Interactive/Core Design/3D akció

A Core Design is az előző rész hagyományait követte. Tomb Raider játéknak második részéhez is két demót jelentetett meg. Lara Croftot ezúttal velencei kalandjaira kísérhetjük el a nemrég megjelent új demóban. Aki esetleg még nem látta volna a játékot, most megtudhatja, hogy miről is maradt le.



WARLORDS III: DARKLORDS RISING

Red Orb Entertainment/Stratégia

A Red Orb körökre osztott stratégiai-játék sorozatának legújabb epizódja, melynek demójában egy küldetést próbálhatunk ki. Emellett lehetőség van internetes játéka is a cég saját szerverén, a Red Orb Zone-on.

GEX: ENTER THE GECKO

Crystal Dynamics/Akcio-ügyesség

Extra: 3Dfx gyorsító szükséges

Az aranyos Croc sikerén felbuzdulva elkészült a Gex platformjáték folytatása, mely az Enter The Gecko alcímet kapta. Ebben egy két lábon járó gyíkot irányíthatunk egy 3D világban. Mindenképpen egy figyelemreméltó programmal állunk szemben, mely elsősorban a fiatalabb korosztálynak fog sok örömet szerezni.

Irányítás:

W, S, A, D/kurzor
J/Enter

K/Delete

L/End

H

SPACE

Mozgás

Ugrás (ha esés közben újra használjuk, akkor magasabbra ugunk fel)

Farokcsapás

Nyelv kioltása

Lehajolás

Nézőpontváltás

XENOCRACY

Grolier Interactive/Simis/Űrhajószimulátor

Arcade és szimulációs részzel is rendelkező űrhajószimulátor, melynek demójában egy pályán próbálhatjuk ki az arcade részt.

YOU DON'T KNOW JACK TELEVISION

Berkely Systems/Kvíz

A You Don't Know Jack egy több éve indított programsorozat, mely a különböző TV csatornákon is látható kvízműsorokat vitte számítógépre. Hármann szállhatunk versenybe, hogy melyikünk tud többre válaszolni a képernyőn megjelenő kérdésekből. A CD-n található demo a televízió témaköréből tesz fel érdekes kérdéseket, melyek elsősorban amerikai vonatkozásúak.

STARCRAFT

Cendant/Blizzard/Stratégia

Több hónappal a játék megjelenése után a Blizzard elkészítette sikeres real-time stratégiai játékanak shareware verzióját is. A Warcraft két része után a tervezők környezetet váltottak és ezúttal az űrben kell harcolnunk az ellenes csapatok ellen. Míg a Warcraftban két faj közül választhattunk, a StarCraftban már három nép áll rendelkezésünkre. A demóban négy, eddig még sehol nem látott pályán próbálkozhatunk a Terran faj irányításával.

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszűrés használatához regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjunkt nem tartalmazza! ♦ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ♦ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ♦ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

Virtual World CD-ROM Software

ÓRIÁSI NYITÓ BULI!

Az ország legjobb bevásárlóközpontjában, a Mammut üzletházban fantasztikus nyitóbultit tartunk augusztus 28- szeptember 13 között, melyre Téged is szeretettel meghívunk!

Amivel várunk:

- a legújabb PC-s szoftverek teljes választéka
- multimédiás hardware kiegészítők
(3D-s kártyák, joystickok, kormányok)
- PS-X újdonságok, a konzolok kedvelőinek!



rengeteg kedvezmény és akció:

A fent említett időpontban minden vásárlónk 5% kedvezmény, vagy egy ajándék CD-ROM közül választhat.

Sőt, ha ezt a hirdetést sorsoláson vehetsz értékes nyeremény

felmutatod, a helyszínen részt amelyen többszáz talál gazdára.



DUNE 2000 6.990.- Ft

...csak a Mammutban,
első 100 vásárlónak,
exkluzív ajándékkal!
EZT NE HAGYD KI!

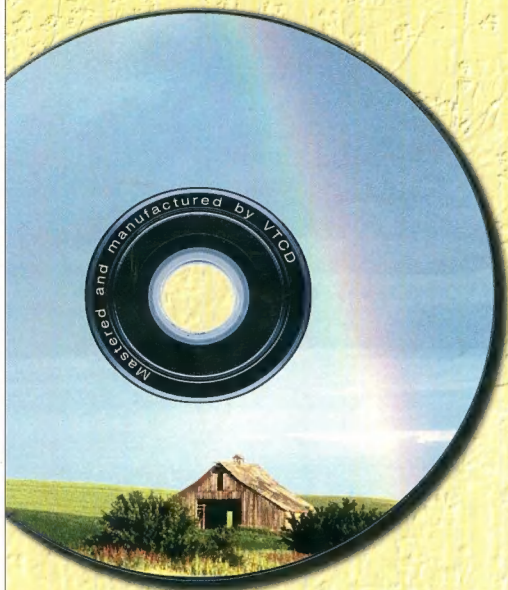
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.

Székesfehérvár
Aszalvölgyi u.7.

10 ÉVES



A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...



KOMPAKMLEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS

VTCD VIDEOTON

Tel.: (06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
8001 Székesfehérvár Pf.: 175.

Tekintse meg internetoldalunkat is: <http://www.vtcd.hu>

